차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

電撃王 독점 기사제휴

GAME CHAMP

소닉이 온다! 드림 캐스트가 온다!!

98.10



집중공략

- **PS** 스타오션 더 세컨드 스토리
- 에코 나이트
- SD건담 G제너레이션
- **SS** 밧켄로더
- **N64** 포켓몬스타디움
- **ARC** 스트리트 파이터 제로3

특보

- 난 최고가 될 거야 「파이널 판타지8」
- FF의 아성을 무너뜨린다!! 「드래곤 퀘스트7」
- 우주의 평화를 지켜라! 「스타 익시옴」
- DC 최고의 게임, 믿어 보자 「소닉 어드벤처」
- DC용 또 하나의 최신 게임 공개! 「EGG」
- 새턴 최후의 기대작 「마벨 VS 스파」
- 타이토의 신작 통쾌 액션 「카오스 히트」
- 세가의 최신 건 슈팅 등장 「오우션 헌터」

PS 메모리카드 케이스



특별부록/
CD 케이스를 가장한
'PS 메모리 카드 케이스'

ABC
부수공사기구 한국ABC가입
정가 6,800원
9 771227 717002 09
ISSN 1227-7177

차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

電撃王 DENGEKI-OH 독점 기사제휴

GAME POWER



11월호부터는 '게임파워'로 여러분을 찾아갑니다

게임파워가 드리는 독자와의 세가지 약속

– '게임파워'는 국내 최고의 비디오 게임지로서 최고의 전문기자진이 제공하는 신속한 정보와 독자 여러분들의 가려운 곳을 긁어 주는 시원한 공략을 선사하도록 노력하겠습니다. 그동안 '게임챔프'라는 이름으로 국내 비디오 게이머들을 만족시킬 수 있도록 노력하였지만 이제는 '게임파워'라는 이름으로 독자 여러분들을 '흥분'시킬 수 있도록 노력하겠습니다.

– '게임파워'는 새로운 세상을 준비합니다. 비록 국내에서는 비디오 게임보다 PC 게임의 보급율이 높다고는 하지만 '게임파워'는 절대로 비디오, 아케이드 게임을 포기하지 않으며 이 땅에 비디오 게임 문화가 꽃피는 날까지 혼신의 힘을 다할 것임을 약속드립니다.

– '게임파워'는 독자와 함께 호흡하는 잡지가 되도록 노력하겠습니다. 여기에 소개된 사진은 모두 대구시의 '한미옥' 독자님이 보내 주신 것으로 이렇게 앞으로도 독자 여러분들의 글과, 그림, 사진, 솜씨, 의견 등을 적극 반영하여 독자와 함께 숨쉬는 게임지로 탄생할 수 있도록 노력하겠습니다.

98.10



이 페이지에 소개된 사진은 대구시 북구의 '한미옥' 독자님께서 보내 주신 것입니다.

정가 6,800원

9 771227 717002 09
ISSN 1227-7177

부수공사기구 한국ABC가입

게임챔프의 제호가 '게임파워' 로 변경됩니다

게임챔프가 오는 10월 5일자 (게임챔프 11월호)를 기해 게임파워(GAME POWER)로 제호를 변경하게 되었습니다.

이렇게 제호를 변경하게된데에는 지난 92년 7월 14일 게임잡지인 게임챔프를 창간하기 전에 특허청에 게임챔프라는 이름으로 상표등록을 출원(신청)했고 당시 특허청 심사결과(통상 심사기간이 1년 걸림) 게임챔프와 유사한 상표를 먼저 등록하여 사용한 사람이 없었기 때문에 등록을 해도 좋다는 통보에 따라 93년 11월 11일 특허청에 정식으로 상표등록을 해 그동안 게임챔프라는 제호를 사용하여 왔습니다. 그러나 (주)대원에서 만화잡지로 발간하는 소년챔프 및 슈퍼챔프란 제호는 폐사의 게임챔프보다 실제로는 먼저 사용하여왔으나 특허청에 상표등록 출원신청이 늦어 (신청 93년 2월 19일) 1년이상의 심사기간 끝에 먼저 등록된 게임챔프와 제호가 유사하지 않다는 특허청의 판단에 따라 등록허가가 나와 94년 7월1일 부로 특허청에 등록, 게임챔프와 공존하는 잡지제호로서 그동안 같이 사용하여 왔습니다.

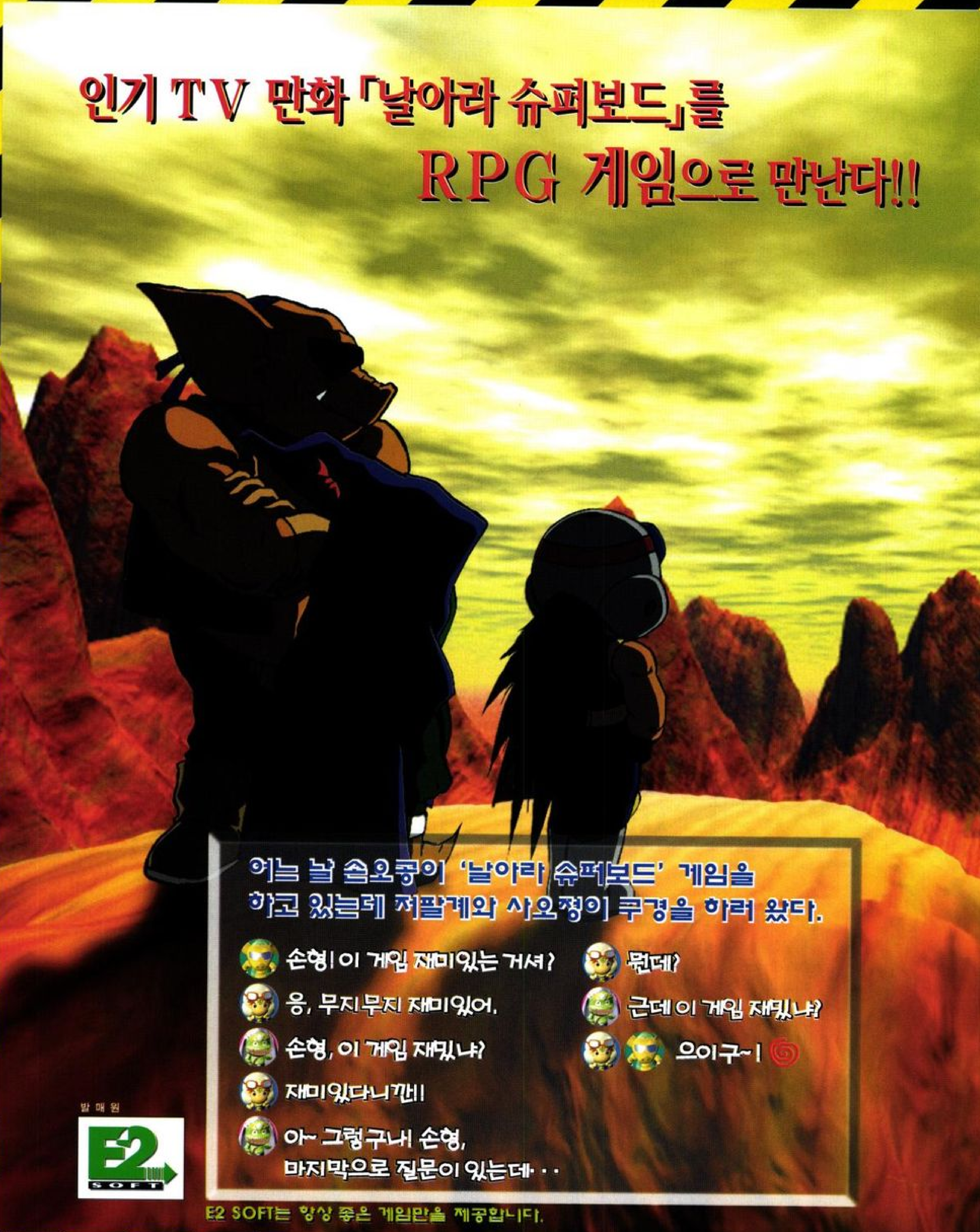
그러나 양사는 제호에 관한 유사성 여부의 판단이 필요해 특허심을 구하게되었고 여기서 폐사는 "게임챔프와 소년챔프, 슈퍼챔프는 만화잡지와 게임잡지라는 각기 다른 분야를 가지고 있고 독자들도 두잡지를 혼동하거나 오인해 구입하지 않기 때문에 같이 사용해도 무방하다"는 주장을 했음에도 불구하고 안타깝게도 1심(특허청 심사심)과 2심(특허법원)에서 폐사의 주장이 받아들여지지 않게 되었습니다.

이에따라 폐사는 최종판단을 위해 대법원에 이에 대한 정당한 판결을 내려주도록 상고를 하고 혹시 만에 하나 대법원에서도 (주)대원측의 주장이 받아들여질지 모르기 때문에 그 결과가 나오는 98년 11월 경에 제호를 바꾸려 하면 상당히 시일이 촉박하다고 판단, 그 결과가 나오기 전인 10월 5일자를 기해 게임챔프의 제호를 '게임파워' 로 바꾸려 하는 것입니다.

그동안 게임챔프를 아껴준 독자들에게는 정말 섭섭한 마음 금할 길이 없으나 현행법의 테두리 내에서 그리고 (주)대원의 요청에 의해 어쩔수 없이 바꿔야하는 이런 상황을 십분 이해해 주시기 바랍니다. 아울러 '게임파워' 로의 제호변경이 게임챔프에게는 오히려 더욱 더 창조적인 이미지 변신의 기회로 생각하고 10월 5일자를 기해 더 뛰어난 내용을 지닌 '게임파워' 로 재탄생코자 합니다. 앞으로도 변함없는 독자 여러분들의 많은 성원과 애정을 부탁드립니다.

GAME POWER

'게임챔프' 편집진일동



인기 TV 만화「날아라 슈퍼보드」를
RPG 게임으로 만난다!!
어느 날 손오공이 '날아라 슈퍼보드' 게임을
하고 있는데 저팔계와 사오정이 구경을 하러 왔다.
손형! 이 게임 재미있는 거셔?
응, 무지무지 재미있어.
손형, 이 게임 재밌냐?
재미있다니깐!
아~ 그렇구나! 손형,
마지막으로 질문이 있는데··
뭔데?
근데 이 게임 재밌냐?
으이구~!
발매원
E2 SOFT
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다.

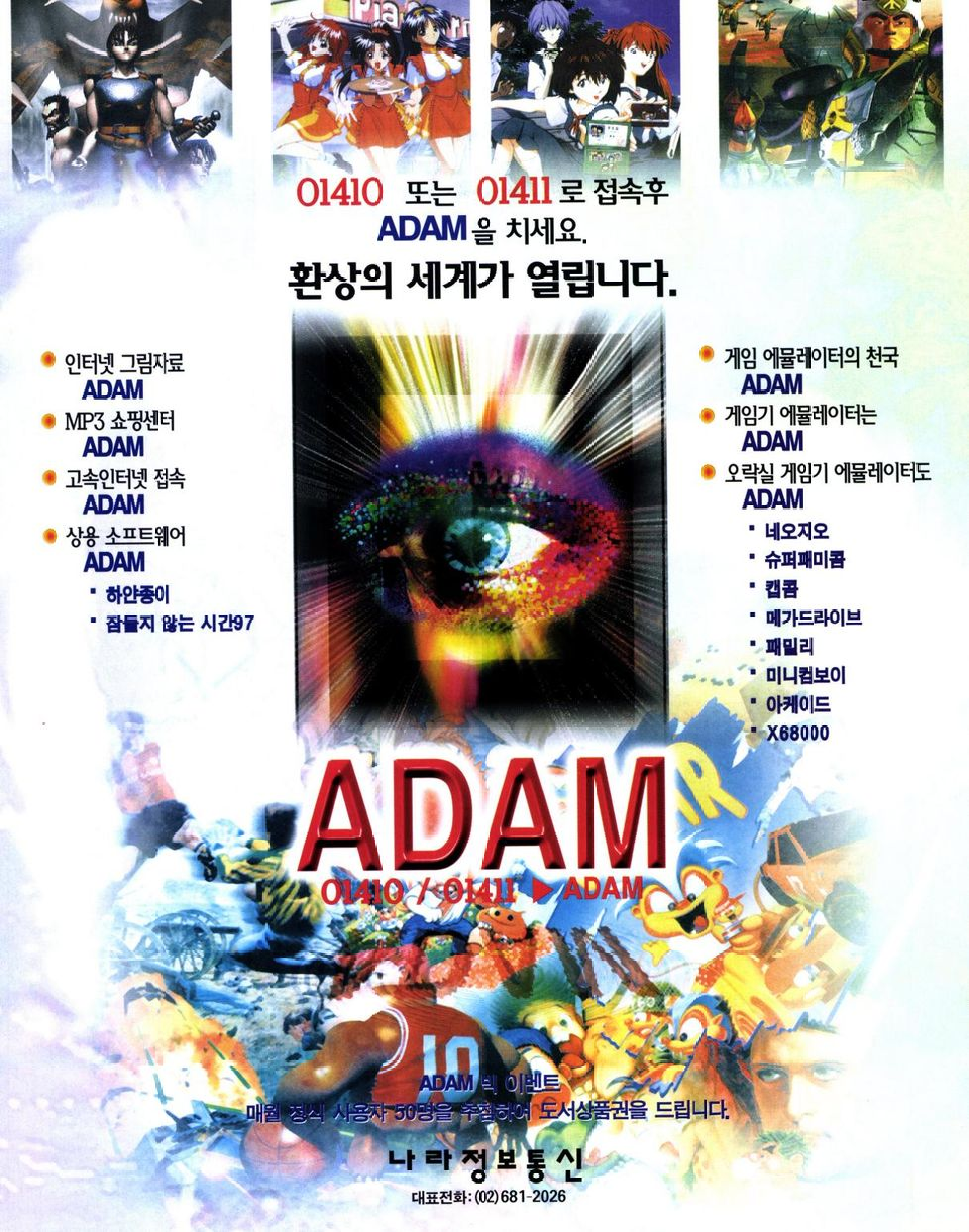


날아라
슈퍼보드
幻想西遊記
환상서유기
10월 30일 출시예정
개발원
KCT
The Licensed by Hanho Heung up CO., LTD.



퇴마전설
退魔傳設
숨도 쉬지 마라! 그들이 오고 있다!
한국·일본·중국 3인의 퇴마사들이 펼쳐가는
액션 RPG의 대서사시!!
발매원
E2 SOFT
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다.
9월 30일 출시예정
고급 부직포 재질의


배반, 죽음 그리고 처절한 복수
이제 전설은 시작됐다!!
새로운 실시간 RPG의 세계를 경험해 보세요!
국내최초!
●3명의 캐릭터 동시 개별 조작!!
●서로 다른 3곳의 맵에서 동시전투.
●화려한 마법.
●사실적인 3D 그래픽.
●드라마틱한 음성효과.
●멀티플레이 지원
찬스!!!
「행운의 부적」을 잡아라!
행운의 부적이 3D카드(VooDoo)나 PCS폰을 드립니다.
패키지 안에 있는 2장의 부적 중 금은자래부적을 발견하시면 바로 연락주세요(퇴마부적은 기본으로 들어 있습니다).
또, 한가지!
금은자래부적이 없다고 실망하지 마세요.
금은자래부적을 제외한 패키지 안의 5가지 부적을 모아 오시면 최신 부두2 3D카드를 갖게 되는 더 큰 기회가 기다립니다.
(패키지 안에는 2종류의 부적이 들어 있습니다)
◆ 자세한 내용은 매뉴얼을 참조하시길 바랍니다.
대형 게임아트웍 브로마이드 증정!!
개발원
TRIGGER Soft
GAME&MULTIMEDIA


01410 또는 01411 로 접속후
ADAM 을 치세요.
환상의 세계가 열립니다.
인터넷 그림자료 ADAM
MP3 쇼핑센터 ADAM
고속인터넷 접속 ADAM
상용 소프트웨어 ADAM
· 하얀종이
· 잠들지 않는 시간97
게임 에뮬레이터의 천국 ADAM
게임기 에뮬레이터는 ADAM
오락실 게임기 에뮬레이터도 ADAM
· 네오지오
· 슈퍼패미콤
· 캡콤
· 메가드라이브
· 패밀리
· 미니컴보이
· 아케이드
· X68000
ADAM
01410 / 01411 ▶ ADAM
ADAM 빅 이벤트
매월 정식 사용자 50명을 추첨하여 도서상품권을 드립니다.
나라정보통신
대표전화: (02) 681-2026

01410접속 후에 'champ'를 입력하시면 인포샵 게임챔프로 오실 수 있습니다.

1/60,000,000!?!?

이 세상에서 단 100분만을 모십니다.



인포샵 게임챔프가 100명의 파워유저를 모집합니다!

운영자가 직접 선발하고, 따로 특별히 관리하게 되는
100분에게는 매일 새로운 게임계의 소식과 그래픽들을 메일로 보내 드 리 고,
필요한 자료는 무엇이라도 '무료로' 구해드립니다.

물론, 특별한 분들을 위한 '킹오파 캐릭터 상품, 게임기 (플스/새턴)'
등의 특별한 이벤트도 준비되어 있구요, 활동실적이 우수한 분들에게는
게임챔프에서 필자로 일하실 수 있는 특전도 드립니다.

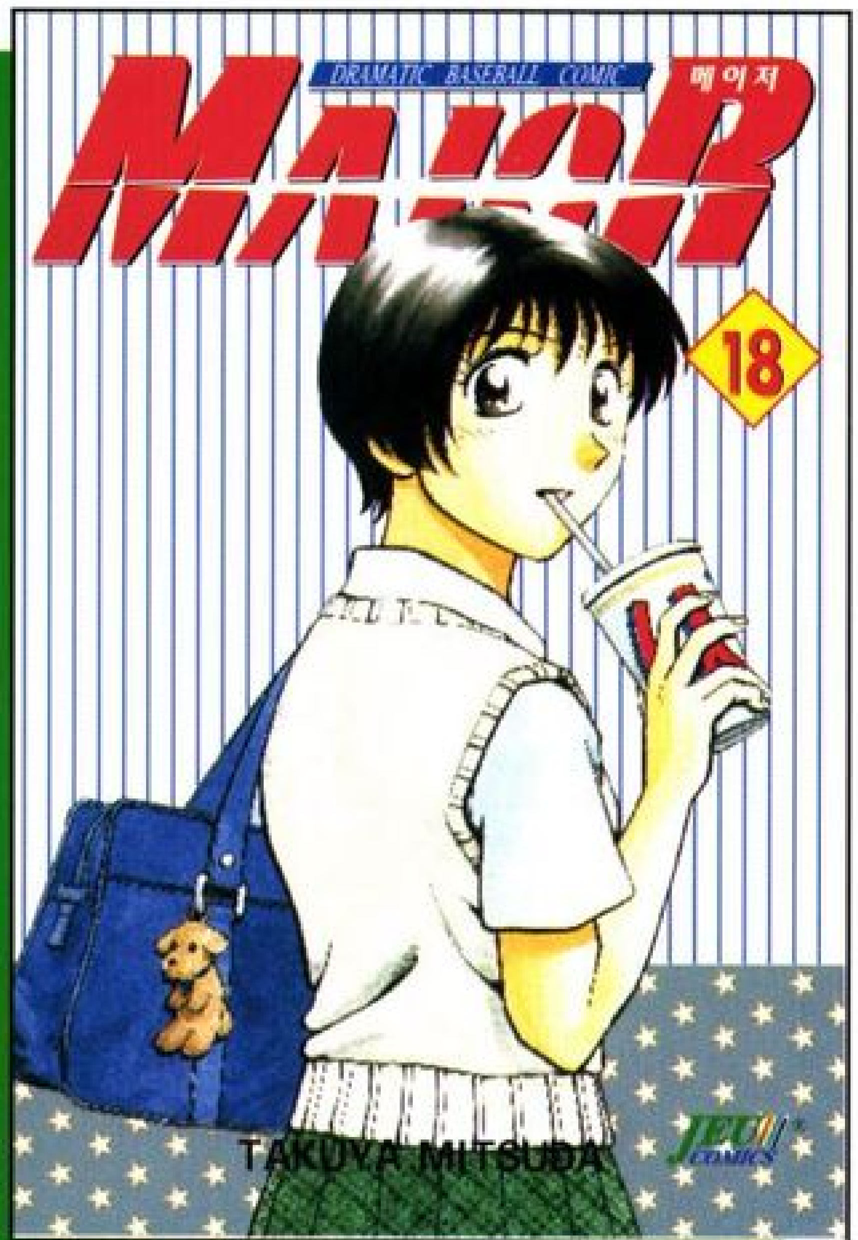
01410 접속 후에 champ를 입력하시면 인포샵 챔프로 오실 수 있습니다
초기화면에서 11번을 입력하신 후 30번으로 가시면 더 자세한 설명을 보실 수 있구요.

01410접속 후에 'champ'를 입력하시면 인포샵 게임챔프로 오실 수 있습니다.

감동의 야구만화 MAJOR!

모두 함께 불러요!





메이저 1권 - 17권

♥ 절찬판매중!

전국 총판점

책이 없다구요? 가까운 총판으로 문의해 보세요.

서울지역
- 강남 영동사 554-3784
- 강동 도서 471-2044
- 구로 대명사 689-0622
- 도봉 샘터사 983-3900
- 동대문 지산 245-3686
- 용산 마포 진영사 712-5824
- 서초 금비 534-9075
- 송파 강화사 416-5101
- 중구 수송사 272-0803
- 성동 성지사 457-2891
- 영등포 지성사 847-8702
- 동작 영우사 816-1788
- 은평 서대문 혜전사 357-6045
- 종로 한일 737-3491
- 강서 영민도서 697-7995
- 관악구 관악사 823-5121

경기 지역
- 인천 인광서적 032-883-4405
- 부평 중앙도서 032-527-9350
- 부천 하나 032-663-6467
- 성남 한성도서 0342-706-0234
- 수원 총원도서 0331-41-6300
- 일산 대일총판 0344-977-4428
- 남강서적 02-971-2236
- 안산 문일서적 0345-82-2572
- 안양 성심사 0343-85-2984
- 의정부 회룡도서 0351-876-6304
- 평택 경기문고 0333-53-0524
- 광명 광명사 02-897-6772

부산 지역
- 부산동아일보 051-895-4841
- 부산(남구)조선 051-756-2727
- 부산(북구)화목 051-865-0150
- 부산(서구)진흥 051-466-9386
- 부산 현대사 051-467-8011

경북 지역
- 경주 동화서적 0561-772-4108
- 구미 청운서점 0546-461-7824
- 김천 꽃동산 0547-434-5897
- 대구 영남도서 053-423-9193
- 대구 해문도서 053-421-8958
- 대구 경북서적 053-428-3200
- 상주 제일 0582-535-2377
- 안동 종로 0571-53-7575
- 영주 대한 0572-32-8597
- 점촌 동명 0581-555-4672
- 포항 예지서점 0562-73-4870

경남 지역
- 마산 태영사 0551-44-7428
- 울산 녹수서적 0522-49-4275
- 진주 샘터 0591-55-3991
- 충무 동아일보 0557-43-5785

충북 지역
- 제천 경북 0443-47-3816
- 청주 샘터서적 0431-60-9472
- 충주 문학사 0441-847-2819

충남 지역
- 논산 보문서점 0461-32-3156
- 대전 청림사 042-632-6799
- 천안 화성서적 0417-551-3073

강원 지역
- 강릉 영동서적 0391-645-336
- 삼척 영동사 0397-72-4959
- 속초 동아 0392-32-1555
- 원주 남부서적 0371-42-8424
- 춘천 경북서점 0361-241-2015

전남 지역
- 광주 승일 062-225-9134
- 순천 일광서점 0661-52-4414
- 여수 대양서적 0662-62-2111
- 목포 현대 0631-44-2711

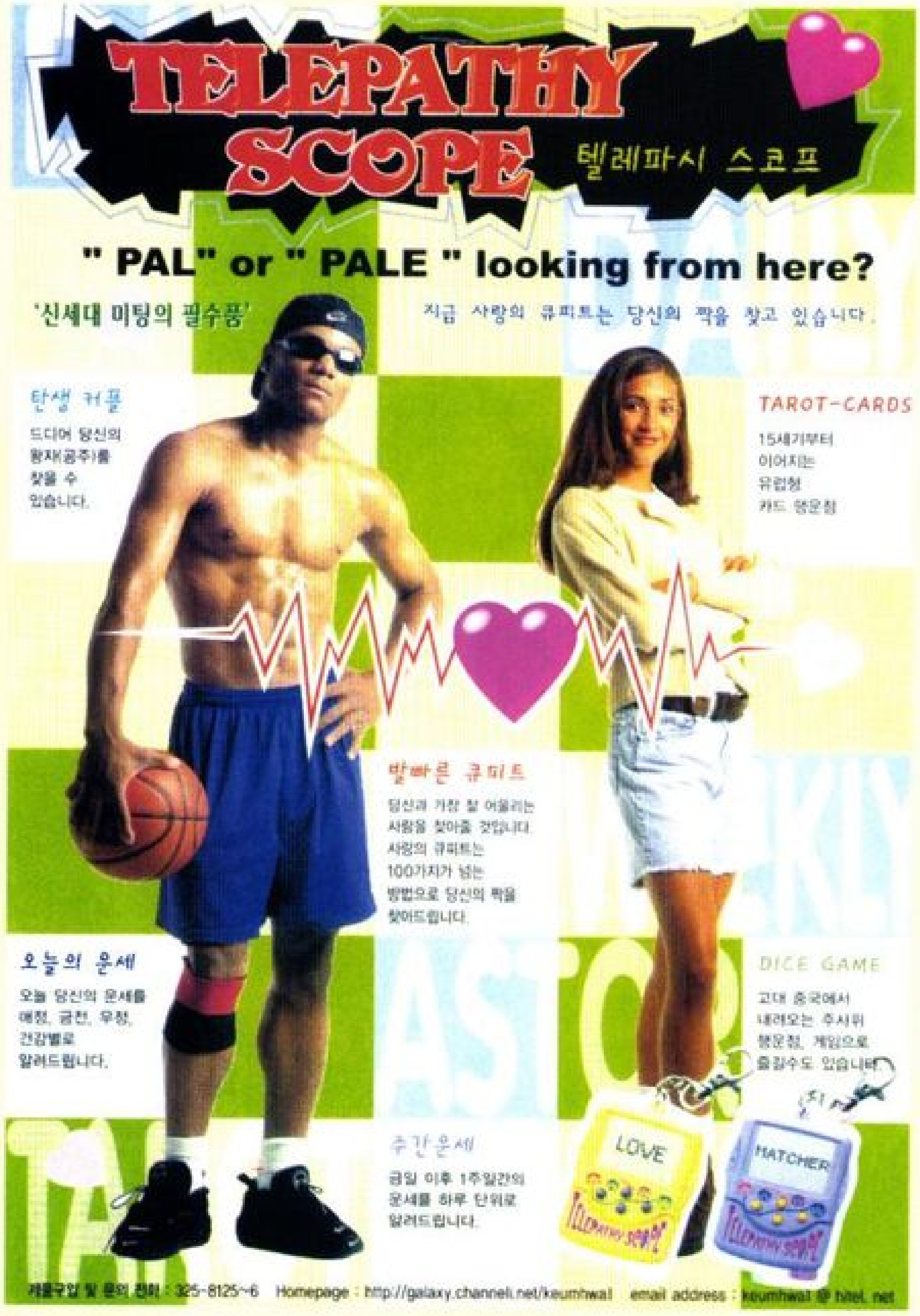
전북, 제주 지역
- 이리 대흥서적 0653-52-3334
- 전주 세림 0652-84-9884
- 제주 광장서점 064-33-7030
- 군산 대흥서적 0654-452-3434

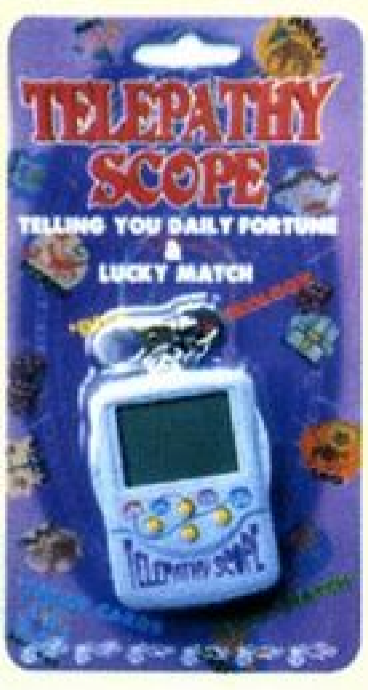

MAJOR 18,19권 드디어 발매!!
끊이지 않는 감동의 물결!
생동감 넘치는 야구 만화의 진수를 보여 드립니다!!
DRAMATIC BASEBALL COMIC
메이저
MAJOR
19
TAKUYA MITSUDA
메이저 18권 - 19권
매진임박!

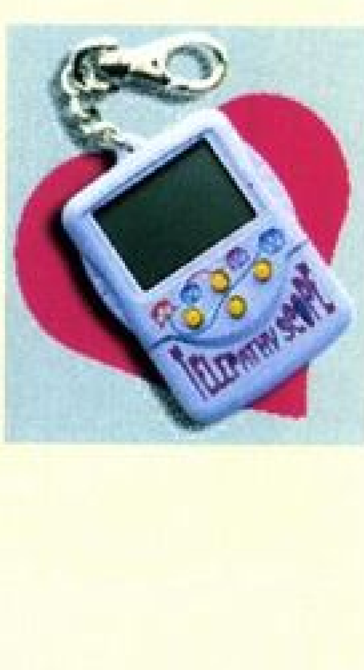
드디어 출시

텔레파시 스코프

신세대의 새로운 미팅법







대리점 모집중

70년대는 제비뽑기
80년대는 소지품 뽑기
90년대는 사랑의 작대기
21세기에는 '텔레파시 스코프'

이제 사랑도 Digital 시대
'텔레파시 스코프'

당신의 자료를 입력합니다.(입력아이콘)

- 당신의 자료를 입력하여 당신의 이상형을 찾아내는 기능입니다.
- 기초 자료: 성격, 성별, 생년월일, 혈액형, 날짜, 시간 등 입력
- 이상형자료: 나이, 성격, 신장, 몸무게, 취미, 음식, 색깔 등 원하는 이상형의 자료 입력

(이상형의 자료는 '텔레파시 스코프'가 당신의 이상형을 찾을 때와 당신의 운을 확인하는데 사용됩니다.)

당신의 이상형을 찾아드립니다.(결합아이콘)

- 당신의 파트너가 소지하고 있는 '텔레파시 스코프'와 당신의 '텔레파시 스코프'를 결합하여 당신과 파트너의 사랑성공 가능성을 점수로 알려주며 두 사람의 사랑을 성공시키기 위한 조언을 보여줍니다.

당신의 운세를 확인합니다.(구슬아이콘)

- Dise(주사위): 고대 중국에서 내려오는 주사위 점으로 운세를 보여주는 게임
- Tarot Cards(카드 점): 15세기 유럽에서 이어지는 카드점으로 당신의 운세를 보여주는 게임
- 오늘의 운세: 입력된 자료를 기초로 오늘의 운세를 우정, 애정, 건강, 금전별로 보여드립니다.
- 금주의 운세: 오늘이후 7일간 당신의 운세를 보여 드립니다.

KeumhwaTech 금화테크

제품구입 및 문의전화: 02-325-8125~6 서울시 마포구 망원1동 406-5 1층

Hompage http://galaxy.channeli.net/keumhwal


UNITECH
UNITECH
NUT-400
©1996 UNITECH LTD
MADE IN KOREA
UNITECH
TOP GUN
For Video Game Player
패밀리 전용
(국내 최초 진동지원 가능)
UNITECH
놀이를 II
UNITECH
UNITECH
놀이를 II
UNITECH
UNITECH
UNITECH
UNITECH
놀이를 II · 280게임내장
놀이를 III · AUTO-POWER · 무선리모컨 · 280게임내장
UNITECH
유니테크
서울특별시 강서구 화곡동 1072-19호 ●소비자상담실 서울: 본사(02)605-1230

TOMATO CLUB은

플레이스테이션(SCPH-7000)과 주변기기를
정식으로 수입 · 판매합니다.



- 본체(AC110/220) 겸용
- 아날로그 콘트롤러 (DUAL SHOCK)
- AV 케이블
- 전원코드
- 취급설명서/제품보증서

◇ 순정품의 주변기기를 취급합니다.

- 아날로그 콘트롤러 (DUAL SHOCK)
- 콘트롤러
- 메모리 카드
- 마우스
- 멀티 탭
- 아날로그 조이스틱
- 대전 케이블
- S단자 케이블
- RFU 아답터
- AV 케이블
- RGB 케이블
- 전원코드
- AV 아답터

◇ HORI전기 · 아스키의 주변기기도 취급합니다.

수입 · 발매원
TOMATO CLUB
서울시 마포구 합정동 363-19 TEL 02)326-3705 FAX 02)323-5172

판매 협력점

게임 매니아
서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트 7F
TEL: 02)3424-7092

삼성게임 프라자 수원종로점
수원시 장안구 신풍동 237-2
TEL: 0331)251-1617

anime club

FOR GOOD ANIMATION LIFE



빅사이즈 피카츄



이쯔메떼 고질라 포켓피카츄 포켓 헬로키티 아루쿤데스



기동전사 건담 라이트 키홀더



루팡3세 액션휘규어



카드캡터 사쿠라 스윙 키홀더



각종 트레이딩 카드

이달의 신상품 리스트 NEW

✠ 빅사이즈 피카츄	₩12,000
✠ 포켓 헬로 키티	₩39,000
✠ 아쯔메떼 고질라	₩45,000
✠ 루팡 3세 액션 휘규어	₩8,600
✠ 키홀더	
카드캡터 사쿠라 스윙 키홀더	₩2,800
요시 스토리 프래쉬 키홀더	₩6,800
기동전사 건담 라이트 키홀더 3	₩6,000
카드캡터 사쿠라 트윈 키홀더	₩7,000
✠ 트레이딩카드	
도키메키 메모리얼 Vol.5	₩4,500
건담크로니클 4	₩4,000
SD건담 월드 씰더스 EX	₩1,300
랑그리사 스페샬 에디션	₩6,000
유구환상곡 2	₩4,800
나데시코 3	₩4,000
킹 오브 화이터즈 98	₩5,000
수퍼리얼 마작 2	₩4,000
프린세스 메이커 - 꿈꾸는 요정	₩4,400

※ 이외의 상품리스트는 각점포 또는 본사로 문의바람

통신판매 START

(운송료는 별도이며 그외의 상품이나 자세한것은 통신판매부로 문의바람!)

◆ 통신판매부 02)323-5338 ◆ 계좌번호 농협 373-02-038776 김헌미

✠ 플레이스테이션 본체 · 220V(통신판매가격)	₩250,000
✠ 플레이스테이션 콘트롤러 · 듀얼쇼크(통신판매가격)	₩39,000
✠ 포켓 피카츄	₩39,000
✠ 포켓몬 손위에 올리면 램프가 피카츄	₩19,500
✠ 포켓몬 시끄럽다 냐어스	₩22,000
✠ 두근두근 메모리얼 머그컵 A,B(각 6개 세트)	₩72,000
✠ 아야나미 레이 직소퍼즐 벽시계	₩46,000
✠ 후지사키 시오리 직소퍼즐 벽시계	₩46,000
✠ 포켓몬 피카츄 도기 저금통	₩18,000
✠ 포켓몬 사진 프레임	₩14,500
✠ 사쿠라 대전 2 직소 퍼즐시계	₩52,000
✠ 아루쿤데스	₩39,000
✠ 키홀더	
신세기에반게리온(6개세트)	₩16,800
센치멘탈그라프티(6개세트)	₩25,200
세가아어로즈스페샬(6개세트)	₩19,800
✠ 휘규어	
센치멘탈그라프티 사와타리 호노카 外1/6	₩55,000
신구지 사쿠라外 사쿠라대전	₩30,000
아야나미 레이 플러그 슈츠1/5	₩82,000
나데시코 콜렉션 휘규어(4개 세트)	₩42,000
슈퍼로봇 대전 신라이즈 편 (6개세트)	₩63,000
슬레이어즈 TRY 리나 外	₩37,000
아야나미 레이 & 아스카 1/6	₩78,000
센티멘탈그라프티 A,B(각6개세트)	₩57,000
두근두근 메모리얼 A,B(각6개세트)	₩72,000
건담 미니휘규어 콜렉션 2(6개세트)	₩34,800
캣츠아이(3개세트)	₩28,500
시티헌터(3개세트)	₩28,500
아야나미 레이 제복 1/6	₩60,000
아야나미레이 플러그슈츠 1/4	₩120,000
후지사키 시오리 1/5	₩105,000
마크로스 가워크	₩36,000
마크로스 발키리	₩39,000
에반게리온 초호기	₩138,000
에반게리온 초호기 스페샬	₩162,000
K.O.F쿠사나기쿄(폴리스톤제질)1/11	₩80,000
스트리트 화이터 춘네(폴리스톤제질)1/11	₩72,000
뱀파이어 쉐어바리리스(폴리스톤제질)1/11	₩72,000
사무라이스피릿츠 나코루루(폴리스톤제질)1/11	₩72,000
버철온 콜렉션(4개세트)	₩46,000
건담 미니 휘규어 콜렉션 3(6개세트)	₩34,800
나데시코 리얼 모델 유리카	₩40,000
나데시코 리얼 모델 루리	₩38,000
버철온 리얼모델 바이퍼 II	₩32,000
버철온 리얼모델 테무진	₩32,000
에반게리온 리얼모델 영호기	₩32,000
K.O.F 야가미 이오리(폴리스톤 제질)	₩80,000
✠ 트레이딩카드	
쌍계의(5팩)	₩21,500
대운동회(5팩)	₩21,500
이브 더 로스트 원 Vol.2(5팩)	₩24,000
만능문화 고양이 아가씨(5팩))	₩20,000
은하아가씨 전설 유나(5팩))	₩28,000
만능문화 고양이 아가씨(5팩))	₩20,000
노엘 Vol.2(5팩)	₩19,000
드래곤 볼 Z(5팩)	₩24,000
엘하자드(5팩)	₩21,500
스칠파이 Z(5팩)	₩24,000
두근두근 메모리얼 Vol.4(5팩)	₩24,000
건담 크로니클 3(5팩)	₩20,000
수퍼마리오(5팩)	₩20,000
남코오파셜(5팩)	₩19,000
소녀혁명 우테나(5팩)	₩20,000
올 캡콤 월드(5팩)	₩20,000
프린세스 메이커 1~2(5팩)	₩24,000
피아캐롯트에 오세요! 1~2(5팩)	₩24,000
랑그리사 3&4(5팩)	₩22,500
마크로스(5팩)	₩22,000
슬레이어즈 무비 스페셜(5팩)	₩22,000
수퍼리얼 마작(5팩)	₩20,000
천지무용(5팩)	₩22,500
SNK 콜렉션(5팩)	₩20,000
화이날 로맨스 4(5팩)	₩20,000
피아캐롯에 오세요! 1&2(5팩)	₩29,000
피아캐롯에 오세요! 메탈카드 2(3팩)	₩26,400

PC 통신점

하이텔
go newtype

뉴타입 통신 판매점 080-548-2937

코너특약점



수원특약점 0331)251-1617

직영점



압구정점 02)549-3705

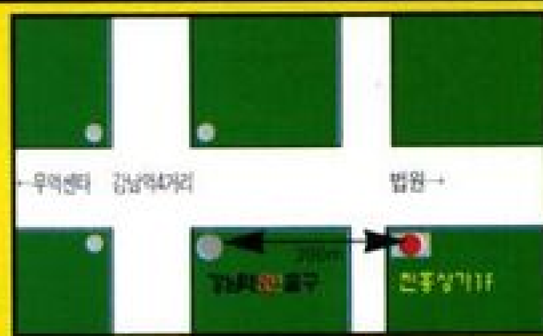
전문점



대학로점 02)3675-3375



부천점 032)653-7632



강남역점 02)3482-3375

■ 수입 · 발매원/ 토마토 클럽 Tel: 02)326-3705 Fax: 02)323-5172

★ 전문점 · 코너특약점(지방) 모집중!!!

PC 게임지 사상 국내 최초 「부수공사기구 한국ABC」 가입

판매부수 1위

PC CHAMP

서점에 늦게가면 동이 나는 「희한한 월간지」

대한민국 최고의 PC게임지 PC CHAMP

SEPTEMBER 1998

9 월호

늦으면 후회합니다!!!

절찬 판매중!

쇼킹

커버공략/ 코만도스와 더불어 전세계에서 선풍적 인기끌고있는 신개념 전략게임!

신품 번들

이번호 정품부록으로 드립니다!!

아미맨

공략노하우

마이트 앤 매직 6 한글판/ 에일리언 슬레이어

게임특집

창세기 외전 2 템페스트/ 드로이얀 2

기획특집

「한글 윈도우 98」 살까? 말까?

국산기대작 따라잡기/ 날아라 슈퍼보드

해외기대작 따라잡기/ C&C 2/ 스타크래프트 미션 -브루드 워- 히어로즈 오브 마이트 앤 매직 3/ 툼레이더 3

완벽공략

- 언리얼
- 대항해시대 외전
- 이스트
- KKND 2

99% 매진 기념!!



정품부록

긴급 계약체결!

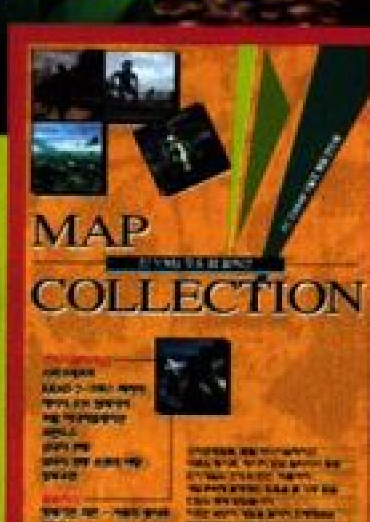
「아미맨」

전세계 선풍적 인기의 최신게임

아미맨

한국에서 정품부록으로 최초 출시제공 결정!!

창간 3주년호에 보여주신 본지 독자들의 뜨거운 성원에 보답코자 「특별보급 한정판」(시중예상가 35,000원)으로 드립니다!!!



각종 인기게임을 엔딩까지 이끌어줄 맵 모음집

'주요게임 맵 컬렉션'

ABC

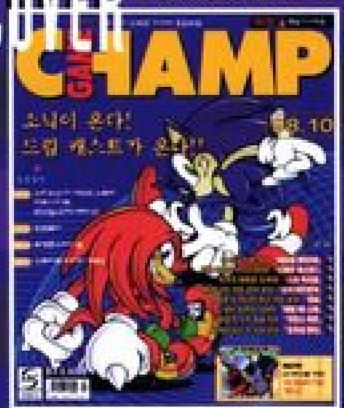
부수공사기구 한국ABC가입

PC GAMER 독점기사특약

특별보급 한정판 7,800원(정품 CD부록 포함)

★ 창간 3주년 기념 사은대잔치 슈퍼 클럽 X당첨자 발표

COVER 1998. 10월호



N64의 '마리오'가 그러했듯, '소닉'이 드림 캐스트의 선봉주자로 나섰다. 뛰고 달리고 점프하고… 새턴에 이어 드림 캐스트에서도 그의 질주는 거칠 줄 모른다. 세가닥산서로도 용왕에 나선 '소닉'의 선봉 기용, 과연 '마리오'와 '64'를 잡을 수 있을 것인가?

전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 없는 경우엔 날짜와 지역을 무엇이 나올 줄 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 연락을 주십시오.

서울지역		[illegible]	0547-434-5897
[illegible]	554-3794	[illegible]	053-423-8193
[illegible]	471-2044	[illegible]	053-421-8958
[illegible]	686-0622	[illegible]	053-426-3200
[illegible]	863-3900	[illegible]	0562-535-2377
[illegible]	245-3686	[illegible]	0571-53-7575
[illegible]	712-5824	[illegible]	0572-52-8587
[illegible]	534-9075	[illegible]	0581-555-4672
[illegible]	416-5101	[illegible]	0562-73-4670
[illegible]	272-0803	경남 지역	
[illegible]	457-2801	[illegible]	0551-44-7428
[illegible]	847-8702	[illegible]	0522-49-4275
[illegible]	816-1788	[illegible]	0591-55-3981
[illegible]	357-6045	[illegible]	0557-43-5780
[illegible]	737-3491	충북 지역	
[illegible]	687-7996	[illegible]	0443-47-3816
[illegible]	823-5121	[illegible]	0431-60-9472
경기 지역		[illegible]	0441-847-2819
[illegible]	032-883-4405	충남 지역	
[illegible]	032-527-8050	[illegible]	0461-32-3156
[illegible]	032-663-6467	[illegible]	042-632-6796
[illegible]	0342-706-0234	[illegible]	0417-551-3073
[illegible]	0331-41-6300	강원 지역	
[illegible]	0344-977-4428	[illegible]	0361-645-336
[illegible]	02-871-2226	[illegible]	0397-72-4959
[illegible]	0349-82-2572	[illegible]	0392-32-1555
[illegible]	0343-85-2984	[illegible]	0371-42-8424
[illegible]	0351-876-6304	[illegible]	0361-241-2015
[illegible]	0333-53-0524	전남 지역	
[illegible]	02-687-6772	[illegible]	062-225-9134
부산 지역		[illegible]	0661-52-4414
[illegible]	051-895-4841	[illegible]	0662-62-2111
[illegible]	051-756-2727	[illegible]	0631-44-2711
[illegible]	051-865-0150	전북, 제주 지역	
[illegible]	051-468-5386	[illegible]	0653-52-3224
[illegible]	051-467-8011	[illegible]	0652-84-8684
경북 지역		[illegible]	064-33-7030
[illegible]	0561-772-4108	[illegible]	0654-452-3434
[illegible]	0546-461-7824		



게임챔프 700-2377, 불건전 정보신고 080-023-0113 30초/50원

CONTENTS

특보



기획 특집



챔프 집중 공략





WORLDWIDE NEWS LINE

전격황 특집 기사

게임 랭킹



현장 취재

플레이 스테이션 게임라인



새턴 게임라인

닌텐도64 게임라인

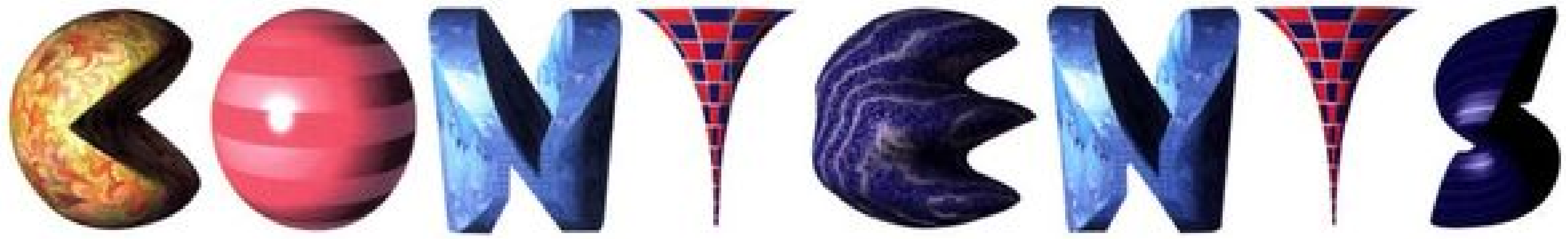


아케이드 게임라인

영상스테이션

독자방





게임별 색인(가나다 순)

발행 겸 편집인	서인석
편집주간	조 신
챔프취재팀	팀장/이성용 이재덕, 박연선 이우진, 구연정, 이연수 객원기자/문덕준, 김신관 통신원/장용진(일본), 최경철(미국), 이남미(프랑스)
챔프미술팀	팀장/정연이 현은경, 김해정 일러스트/정종석 어시스트/C&C, 라오미
챔프기획팀	팀장/이성업 최일경대리, 김경미, 한석봉, 정영미, 이우석
제작팀	팀장/이동백
영업팀	팀장/최종인 손용택 대리, 엄용규
광고팀	팀장/손대현 이연수
관리팀	박영미, 김태영, 김미정
발행	(주)제우미디어 서울시 마포구 성수동 324-1 범정빌딩 5층
인쇄	(주)학원 프린테크
제본	거산실업
출력	(주)베스트 플러스
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재/미술	3142-6845
팩스	3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격/ 6,800원
1년 정기구독료/ 74,800원
광고, 영업, 정기구독/ 3142-6841
팩스/ 3142-0075

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호

- 서울은행 22108-2677906
- 국민은행 822-01-0154-610
- 농 협 033-01-168077
- 외환은행 105-22-00360-9

예금주 : (주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC CHAMP





ATDT 01410/01411 접속 후 CHAMP입력!

PlayStation NINTENDO64 SEGA SATURN

수리 전문점

전문화, 차별화 선언

확고한 A/S를 위하여 판매는 않습니다!

+BIO



+BIO

부품 다량입하



PS 5500용 모터드라이브 IC



게임보이(미니컴보이)포켓용 액정

최신 장비와 부품확보로 확실한 수리만 합니다!!

서울

게임 프러스

게임 매니아

부산

보 물 섬

게임기. PC 복합 할인 매장 ◈문의전화 (02)719-4564 (02)716-7052

체인점 모집

- 개업상담
- 체인점 개설후 사후관리
- 계속 수입되는 품목 및 신프로 지원
- 각종 게임기 및 팩
- 차세대 게임기 및 CD
- 게임 주변기기 및 악세사리
- PC게임(비스코, 하이콤, SKC, 쌍용, 동서 카마 엔터테인먼트)
- PC악세사리 및 주변기기
- CD방, 게임방

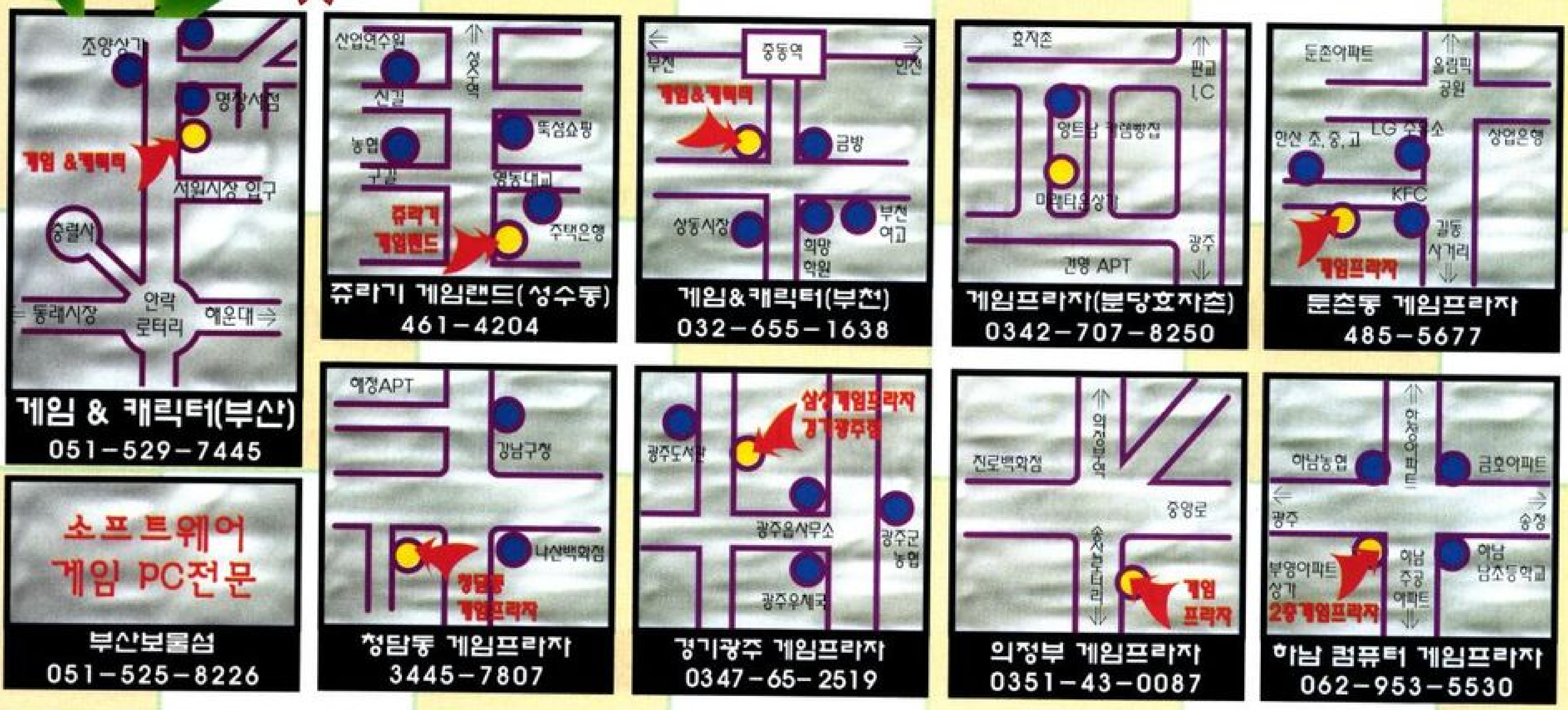


통신판매

- 농협: 011-01-355112
- 하나: 113-053981-00105
- 조흥: 952-04-062-485

예금주: 황광동

축 오픈 IMF 비수기 저비용으로 고소득 보장 신규창업이 중요합니다. 일단 한번 도전해 보십시오.



- 게임 & 캐릭터(부산) 051-529-7445
- 부산보물섬 051-525-8226
- 쥬라기 게임랜드(성수동) 461-4204
- 청담동 게임프라자 3445-7807
- 게임&캐릭터(부천) 032-655-1638
- 경기광주 게임프라자 0347-65-2519
- 게임프라자(분당효자촌) 0342-707-8250
- 의정부 게임프라자 0351-43-0087
- 둔촌동 게임프라자 485-5677
- 하남 컴퓨터 게임프라자 062-953-5530

서울 용산구 한강로 3가 나진 13동 나열 122호

가을입니다.

푸르렀던 산들은
빨갛게…
노랗게…
형형색색
옷을 갈아입으며
변화를 거듭합니다.

그러나
콸콸 뿜어나는 물줄기…
맑디맑은 숲의 기운…
편안한 휴식처입에는
변함이 없습니다.

'파워' 로
새 옷을
갈아입어도
시원한 정보…
톡톡 튀는 재미…
편안한 읽을거리를 제공하는
GAME CHAMP의 모습은 변하지 않습니다.

언제나 믿음을 주는
GAME POWER의 모습으로
남겠습니다.

게임챔프 편집진 일동

GAME CHAMP → GAME POWER

“자기, 「게임챔프」가
「게임파워」로 바뀐 거 아직도 몰라?”



「게임챔프」 제호변경 기념 특대 선물잔치

감사이벤트 1-“드림 캐스트를 잡아라!”

“게임지의 선도적인 역할을 해왔던 「게임챔프」가 더욱 창조적인 이미지로 1998년 11월호부터 「게임○○」로 새롭게 태어납니다!”

* 오른쪽의 응모권과 함께 정답을 보내주시는 분을 추첨하여 세가의 신 게임기 「드림 캐스트」를 비롯한 다양한 상품을 드립니다.

* 응모방법: 엽서에 아래의 ‘응모권’을 오려 보내주세요.
* 보낼 곳 : (121-160)서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
  게임챔프 「제호변경 이벤트」담당자 앞
* 응모기간: 1998년 9월 한달동안
* 당첨자 발표 : 게임파워 11월호

상품 리스트

2등
플레이 스테이션 7000(1명)

협찬: 애니메클럽(T. 323-5071)







1등 드림 캐스트(1명)

이 상품은 11월 20일 드림캐스트
일본발매 이후 15일 이내로 보내드립니다.

3등
현대컴보이64 (1명)

협찬: 테크노마트 게임월드(3424-8477)



감사 이벤트 2 – "내가 최고(古)의 독자!"

창간 이후 6년동안 독자 여러분의 성원이 없었다면 게임챔프도 존재하지 않았을 것입니다. 게임챔프 마지막 호가 될 이번 10월호를 기해 그 자그마한 보답을 하고자 합니다. 게임챔프 창간호(1992년 12월호)~마지막호(1998년 10월호)까지 모두 59권의 「게임챔프」를 간직하고 계신 독자 중에서 자체 심사를 통해 10명을 선정, Keumhwa Tech에서 제공하는 「텔레파시 스코프」와 「다마고치 시계」를 드리겠습니다.

* 응모기간: 1998년 9월 20일까지
* 당첨자 발표 : 게임파워 11월호
* 응모방법 : 59권의 게임챔프와 함께 찍은 자신의 '사진'과 '사연'을 게임챔프로 보내주세요.

* 상품협찬
Keumhwa Tech(T. 325-8125)



응모권

「게임챔프」 제호변경 기념 특대 선물잔치 응모권
CHAMP → POWER로 바뀝니다.
게임챔프 1998년 10월호

「드림 캐스트」 관련사업, 국내 움직임 활발

11월 20일 「드림 캐스트」의 발매를 앞두고 국내 유통사를 비롯한 관련 업계의 움직임이 활발하다.

현대세가는 일본 세가 사와 드림 캐스트를 OEM 방식으로 생산하는데 합의를 봤으며 이를 바탕으로 「조이블럭」과 같은 국산 소프트를 드림 캐스트용으로 개발한다는 계획을 세워두고 있다. 또한 카마 엔터테인먼트에서도 하드웨어의 수입과 함께 국내 개발사와 연계, 드림 캐스트용 소프트를 개발할 예정으로 있어 신 하드웨어에 대한 업체들의 관심이 높다는 것을 잘 보여주고 있다.

한편 AK통상, 판타그램 등에서도 주변기기 수입 및 소프트 개발에 관심을 보이고 있어 앞으로 드림 캐스트와 관련된 국내 업체들이 점점 늘어날 전망이다. 〈56P 관련기사 참조〉

Dreamcast™

「FFⅧ」, PC용으로 이식되어 국내 출시된다!



스퀘어 소프트가 플스용으로 개발하고 있는 「FF Ⅷ」이 PC용으로도 등장한다.

삼성전자의 한 관계자에 따르면 약 두 달 전에 전 미국 스퀘어 소프트 마케팅 부사장이자, 현 일렉트로릭 아츠 스퀘어의 사장인 이와사키 준씨가 업무차 국내에 방한했을 당시「FF Ⅷ」의 PC용 버전을 개발하여 내년 말에 출시할 것이라고 밝혔다는 것이다.

특히, 「FF Ⅷ」은 PC용 버전으로의 이식이 쉽도록 개발하고 있다는 공식적인 발표가 있었기 때문에 PC용「FF Ⅶ」와는 달리 플스용과 PC용의 출시 기간에는 그다지 큰 격차가 없을 것으로 예상된다. 한편 현재로서는 스퀘어에서 출시될 모든 PC용 게임의 국내 판매권을 삼성전자에서 가지고 있기 때문에 PC용 「FF Ⅷ」의 국내 판매는 「PC용 FF Ⅶ」과 마찬가지로 삼성전자가 담당할 예정이다.

일본산 「플스 7000」 국내 정식발매중



그동안 일명 '보따리' 라고 하는 불법적인 경로로 국내에 유입되던 일본산 플레이 스테이션이 '토마토 클럽'이라는 수입업체를 통해 정식 유통되고 있다.

게임 및 캐릭터 관련 수입체인 토마토 클럽에 따르면 이 제품의 기종은 「플스 7000」으로 게임매장이 아닌 통신판매의 형태로 판매되고 있으며 제품의 패키지 안에는 한글 매뉴얼이 들어있는 것으로 알려졌다.

N64용 「실황 월드컵 프랑스 '98」 국내 정식 발매



한국고나미가 N64용 축구 게임「실황 월드컵 사커 월드컵 프랑스 '98」을 「인터내셔널 사커 '98」이라는 이름으로 9월 12일 국내에 정식 발매한다.

이 게임은 영문판이며, 한국고나미가 일본코나미의 협조를 받아 국내 수입을 담당하고 유통은 현대용산총판에서 맡을 예정이다.

한국고나미는 작년 9월에도 N64용 「실황 월드컵 사커 3」의 영문판인 「인터내셔널 슈퍼스타 사커 64」를 국내에 정식 발매하여 좋은 반응을 얻기도 했다. 「실황 월드컵 사커 월드컵 프랑스 '98」은 「실황 월드컵 사커 3」의 후속작으로 일본에서는 지난 6월에 출시된 바 있다.

국산게임의 넷플시대가 열린다!

최근 PC게임의 최고봉, 「스타 크래프트」의 영향으로 게임계는 넷플 열풍에 휩싸여 있다. 여기에 외국게임이 아닌 국산 네트워크 게임이 가세해 주목을 끈다.

LG인터넷, '채널아이'는 9월 1일 서비스되는 자사의 게임 서비스 'Mplayer'를 통해, 국산 네트워크 게임인 「에일리언 슬레이어(RPG)」의 네트워크 서비스를 무료로 제공할 예정이라고 18일 밝혔다. LG인터넷은 전세계 Mplayer 기반 서비스업체를 대상으로 제품의 판매를 추진하고 있어 국내 게임업계로부터 주목을 받고 있으며, 완벽한 한글화로 국내 최대의 네트워크 게임 커뮤니티의 형성을 목표로 하고 있다.

문의: LG인터넷 (02) 369-6821

아케이드 게임, 공진협 이관 확정

아케이드 게임의 수입 및 심의 절차가 8월 27일 부로 완전히 공진협으로 이관됐다.

이번 업소용 게임의 이관확정으로 인해 공진협은 명실상부한 전문 심의기관으로 탄생하게 된다. 작년 행정권한의 위임 위탁에 관한 규정에 의거 업소용 게임의 심의 이관문제가 거론된 후 1년간의 기간을 걸쳐 확정 발표된 이번 고시는 게임을 육성·발전 도모함을 목적으로 한다.

이로서 15년간 업소용 게임의 심의 기관이였던 한컴산에서 전문 심의 기관인 공진협으로 이관되었다는 점에서 그 의의를 찾을 수 있겠다.

사단법인 한국첨단 게임산업협회 (KESA) 이전

주소: 서울시 강남구 역삼동 823 풍림빌딩 9층(2호선 강남역 1번출구 상업은행 특허청 건물)

전화 : 558-5180,

팩스 : 558-5181

PC용 「루나」, 한국에서 먼저 태동중



더욱 향상된 모습으로 다시 태어나는 비디오 게임들. 또 다른, 더 멋진 게임의 세계를 게이머의 눈앞에 펼쳐줄 것이다.

PC용 「루나」는 일본이 아닌 한국에서 태어날 조짐이다.

한겨레정보통신의 한 담당자는 이미 PS용 「블레이즈 앤드 블레이드」를 PC용으로 이식중이며 메가 드라이브, 새턴으로 발매되어 많은 인기를 끌었던 「루나」 시리즈를 PC용으로 이식할 계획이라고 28일 밝혔다.

이 담당자는 실제 「루나」의 두 작품(이터널 블루, 실버스타 스토리) 중 어느 것으로 할 것인지는 확정되지 않았지만 팬들의 인지도와 시장상황에 관한 정보를 수집한 뒤, 조만간 타이틀을 결정할 계획에 있다고 한다. 그는 또한 많은 게임 팬들에게 감동을 주었던 '게임아츠'의 「그랜디아」에도 흥미를 보여 PC용 이식의 가능성이 있음을 시사했다.

컴퓨터게임학회, 「창립 심포지엄」 열어



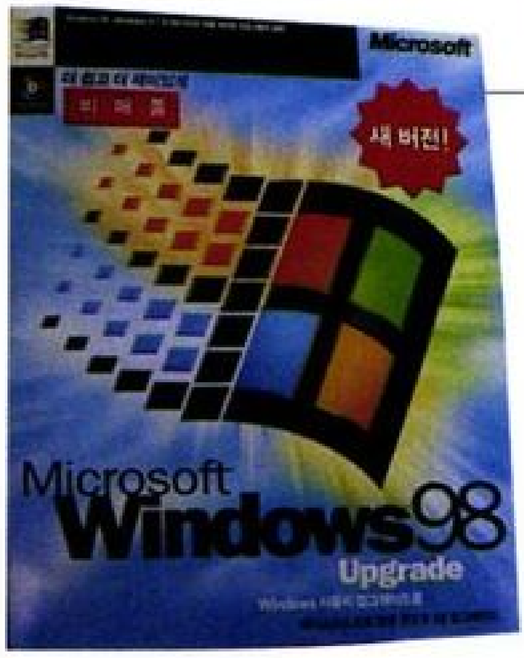
사단법인 한국컴퓨터학회(회장 장영달, KCGS-Korea Computer Game Society)가 주최하는 「창립기념 심포지엄」이 지난 9월 2일 하얏트호텔 리젠시룸에서 개최됐다.

이번 심포지엄은 학회 설립을 알리고 국내 게임산업의 현황과 발전을 위한 바람직한 정책방향을 모색하기 위한 것으로 국회·정부·학회·산업계 관계자들이 대거 참여 게임산업을 위한 광범위한 토론을 벌였다.

장영달 회장은 이날 기조연설에서 숭의여자대학 주정규 교수와 한겨레정보통신(주) 이정근 사장, 군산호원대학교 이경근 교수를 부회장으로 선임했다고 밝히고 사업이사인 막고야 홍동희 사장을 통해 98년과 99년의 사업계획을 발혔다.

(사)한국컴퓨터게임학회는 앞으로 게임관련 학회지(1년에 4회)와 논문지 발간, 게임기획 및 시나리오 공모전, 청소년 세미나 게임캠프, 학술 발표대회, 한국 게임 시상식 등의 행사를 가질 예정이며 산업발전을 위한 정책연구, 제작기술의 국제학술교류, 전시회 개최 등의 사업을 펼칠 예정이다. 이를 위해 PC게임, 비디오/아케이드게임, 네트워크게임으로 대변되는 총 7개의 분과위원회를 설치 회원을 모집중에 있다.

「한글 윈도98」, 전격 시판에 들어가



(주)한국마이크로소프트(대표 김재민)는 8월 11일, 서울 하얏트 호텔에서 공식 기념 행사를 갖고 전국적으로 한글 윈도98의 판매에 들어갔다. '더 쉽고, 더 재미있게'를 기치로 내건 한글 윈도98은 인터넷 익스플로러4.0과 완벽히 결합돼 인터넷을 보다 쉽게 사용할 수 있게 만들었다.

김 사장은 이 자리에서 "한글 윈도98의 출시가 침체된 국내 소프트웨어와 하드웨어 시장을 활성화시킬 수 있는 계기가 될 것으로 기대한다"면서 "윈도 98은 미국의 경우 약 50만장이 팔렸고, 일본은 25만장, 국내에는 약 10만장의 판매를 목표로 하고 있다"고 말했다.

윈도98의 정식버전 가격은 25만원, 업그레이드 버전은 13만원으로 책정됐다.

8월 수상작, 「조선협객전(MUD)」

문화관광부는 「'98 이달의 우수게임」 8월 수상작품으로 「조선협객전」을 선정, 발표했다.

이 작품은 머드(MUD)게임으로 비밀리에 조선을 지켜오던 주작파, 현무파, 백호파, 청룡파 4개문파의 자손들이 나라를 지킬 힘을 기르기 위해 길을 떠난다는 내용으로 화려하고 생동감있는 그래픽과 광원효과, 그림자 효과 등 특수효과 및 오락성이 돋보이는 게임이라는 것이 심사위원들의 평이다.

소프트맥스, 플스용 「창세기전 외전」 화면 공개

소프트맥스가 「창세기전 외전 2 -템페스트-」의 제작 발표회를 통해 플레이 스테이션용 「창세기전 외전-라그나 에이지」의 화면을 공개했다.

지난 8월 22일 KOEX 4층 대서양관에서 열린 이번 발표회는 1천명 가까운 관람객이 참가한 가운데 1부와 2부 2차례에 걸쳐 「템페스트」와 PS용 「라그나 에이지」의 화면을 상영했다. 많은 참석자들은 PC용 「창세기 외전」에는 없었던 동영상과 훨씬 세련된 「라그나 에이지」의 그래픽을 보고 감탄사를 연발하며 많은 관심을 보였다.



PS용 「창세기전 외전」의 동영상

정영희 사장은 이 자리에서 PS용 게임개발 이유를 "비디오 게임기 시장이 70%이상을 차지하고 있는 일본에서 PC게임 입지가 너무 좁아 진출이 어렵기 때문"이라고 설명하고 "PS와 같은 비디오 게임기용 소프트개발을 통한 진출을 모색중"이라고 덧붙혔다.

이날 소프트맥스는 참석자 전원에게 대형 「템페스트」 포스터와 CD 케이스를 제공하여 큰 호응을 얻었으며 안정된 진행과 게임지 기자들을 무대에 올려 질의응답을 가지는 등 수준있는 발표회를 선보였다는 평이다.

PS용 「라그나 에이지」는 소니를 통해 올 연말 일본에서 출시될 예정으로, 국내 개발사의 비디오 게임 소프트 개발 첫 신호탄이 될 전망이다.



신작 「템페스트」 발표회

제 36회 AM쇼, 개최



세계 최고의 아케이드 게임 전시회인 제 36회 'AM쇼'가 오는 9월 17일(목)에서 20일(일)까지 4일간 동경의 빅사이트 1, 2, 3홀에서 개최된다.

이중 일반 공개일은 19일(토), 20일(일)의 이틀간이며 개요는 아래와 같다.

■개최개요
명칭 : 제 36회 어뮤즈먼트 머신 쇼
테마 : 놀이에서 태어나는 풍부한 마음
쇼 기간 : 1998년 9월 17일(목) - 1998년 9월 18일 - 업자 상담일
1998년 9월 19일(목) - 1998년 9월 20일 - 일반 공개일
회장 : 동경 빅사이트 동1·2·3홀 TEL 03-5530-1234, FAX 03-5530-1235
주최 : (주) 일본 어뮤즈먼트 머신 공업협회, 전일본 유원시설협회

아시아 어뮤즈먼트 쇼 '98, 상해에서 개최

아시아를 순방하며 개최되는 '아시아 어뮤즈먼트 쇼'가 오는 12월 4일(금)부터 6일(일)까지 3일간, 제 작년의 홍콩, 작년의 싱가폴에 이어 올해에는 상해에서 개최될 예정이다.

특히 아시아에 경제위기가 닥쳐오면서 불안정한 상황하에 있지만, 여가 사업만은 수요가 높아지고 있고 이후의 유력시장으로 중요시되고 있는 현시점에서 일본 AM 관련기업의 동남아 지역 진출의 토대를 마련함과 동시에 최신 게임기를 제공하는 것뿐만 아니라, 아시아 각국에 어뮤즈먼트를 산업으로 확립시키며 시장의 건전한 육성에 도움을 줄 수 있을 것으로 예상된다.

한편 이번 아시아 어뮤즈먼트 쇼에는 세가, 남코, 타이토, 테크모 등 대다수의 일본 아케이드 게임 제작사와 미국, 홍콩 등의 유명 아케이드 개발사가 참가할 예정으로 벌써부터 아케이드 매니어들의 관심을 모으고 있다.

■아시아 어뮤즈먼트 머신 쇼 '98(상해) 개최개요
전시회 명칭 : 아시아 어뮤즈먼트 머신 쇼 '98
개최기간 : 1998년 12월 4일(금) ~ 6일(일)
장소 : 상해 전람중심(상해시 연안중로 1000호)
주최 : 일본 어뮤즈먼트 머신 공업협회(JAMMA)
화륜 국제 문화 발전공사
후원 : 중화인민공화국 국제부
상해시 문화국
중국 무역 촉진위원회·상해시 분회
중국 국제상회·상해상회

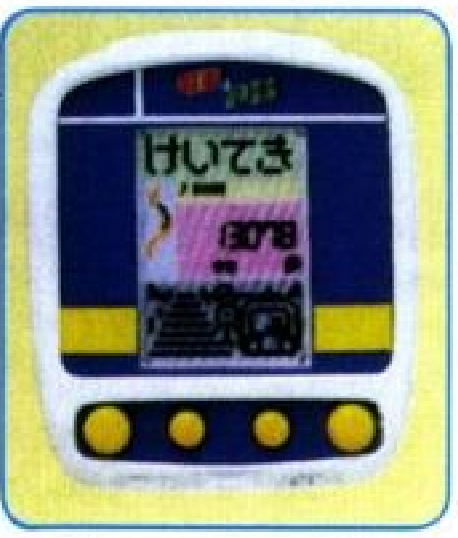
라라 크로프트의 새로운 복장 공개



「툼레이더 3」에서 주인공 라라가 입게 될 새로운 복장이 인터넷을 통해서 공개되었다.

이번에 공개된 복장은 모두 3가지로 라라는 남태평양섬과 인도 스테이지에서는 자신의 전통적인 패션인 셔츠와 비키니 탑을, 남극 기지 스테이지에서는 오렌지 색 자켓과 긴 바지로 구성된 방한복을 입게 된다. 또한 짙은 파란색의 카모플러지와 어두운 탑 아트의 복장은 네바다 사막 안의 에어리어 51 스테이지에서 입게 된다. 툼레이더 3는 코어디자인에 의해 플스와 PC용 두가지로 개발되어 올 겨울에 출시될 예정이다.

전자로 GO에 보행계를 더하면 「전차로 PO」



타이토의 인기 게임 「전차로 GO!」. 여기에 플레이어의 건강을 생각하여 보행계가 추가된 휴대형 야광 게임이 반다이에서 발매될 예정이다. 상품명은 「전차로 PO!」. 몸에 달고서 걸으면 천천히 전차가 진행하게 되며, 걸음수 만을 계측하는 것이 아니라 어느 정도 칼로리를 소비했는가도 표시해 준다. 물론 게임 기능도 들어 있다.

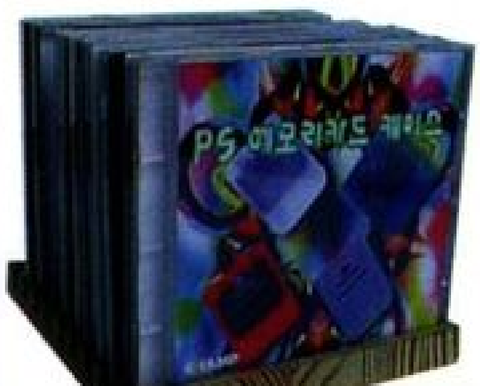
이 「전차로 PO!」의 발매일은 12월 중순경이며 가격은 2,980엔으로 예정되어 있다. 게임을 즐기면서 건강관리도 가능하니 이것이야 말로 일석이조가 아닌가?

특별부록 PS 메모리 카드 케이스 사용법

게임챔프에서는 10월호 특별 부록으로 플레이 스테이션 메모리 카드 케이스를 특별 제작하였다. 총 4개의 PS 표준 사이즈 메모리 카드를 넣을 수 있는 이 케이스는 일반적인 CD 케이스와 겉모습과 크기가 똑같기 때문에 일반 CD와 함께 메모리 카드를 보관할 수 있다는 장점이 있고 또 기존의 CD 보관함에도 넣을 수 있다.

사용법은 아주 간단하다. 뚜껑을 열고 안에 파여있는 모양대로 메모리 카드를 넣고 뚜껑을 닫으면 끝! 더 이상 메모리 카드를 잃어버리고 울상 짓는 독자가 없길 바란다. 다음달 특별 부록도 기대해 주세요~





GB 라이트 제 2탄「아톰 버전」등장



아톰을 만들어 낸 '테츠카 오사무 월드 숍'의 오픈을 기념하기 위해 제작된 특제 미니 컴보이(GB) 라이트의 제2탄이 등장한다. 이번에 등장하는 미니 컴보이의 이름은 '게임보이 라이트 어스트로 보이 스페셜'.

이름 그대로 본체에는 테츠카 오사무의 대표작인 철완 아톰이 그려져 있으며, 몸체 컬러는 투명한 스켈톤으로 아톰의 영어명인 'ASTRO BOY'의 로고가 들어가 있다. 구입방법은 아키하바라에 있는 테츠카 오사무 월드 숍과 일본의 전국 로손 편의점에서 예약 판매를 이용하면 된다.

타마고치 옥스퍼드 사전에 수록

반다이를 구원해 준 최고의 히트작 '타마고치'가 영국의 '옥스퍼드 사전'에 수록된다. 옥스퍼드 사전은 국내에서도 영어를 배우는 학생들이나 회사원들에게는 가장 높은 권위를 가진 사전으로 널리 알려져 있다.

이번에 '타마고치'가 옥스퍼드 사전에 실리게 된 것은 '타마고치'가 일본뿐만 아니라 미국에 이어 유럽에서도 높은 인기를 보이고 있기 때문으로 알려졌다.

한편 옥스퍼드 사전에는 'tamagotchi'로 표기되었으며, '살아있는 애완동물처럼 보살펴 줄 필요가 있는 전자완구'로 설명되어 있다.



폭주 전기 메탈 워커

캡콤에서 「폭주 전기 메탈 워커」라는 새로운 타입의 '휴대 보행계 아광 게임기'가 올 가을에 발매될 예정이다.

이번에 발표된 「폭주 전기 메탈 워커」는 걸으면서 최강의 로봇을 개발하는 타입의 휴대형 게임기로 이 게임기를 가진 유저가 걸으면 화면 안의 로봇도 함께 게임 내의 필드를 걷게 된다. 그렇게 걷다보면 당연히 아이템을 얻을 수도 있고 적도 만날 수 있으며 물론 그 결과에 따라 보다 강력한 로봇으로 진화해 갈 수 있다.

N64용 튜록2, 램팩 필요?



어클레임은 자사의 N64용 3D슈팅 게임「튜록2 -시드 오브 이블-」이 고해상 모드를 실행할 수 있는 32MB 카트릿지로 제작될 것이라고 발표했다. 지난 8월 17일「튜록 2」의 발표회에서 유통사인 어클레임과 개발사인 이구아나는 이 게임이「젤다의 전설 64 -시간의 오카리나-」와 마찬가지로 32MB 카트릿지로 구성될 것이라고 밝히면서 그 비교 대상으로 16MB 카트릿지로 구성된 닌텐도의「밴조와 카즈이의 대모험」에 대해서 언급하기도 하였다. 어클레임의 발표 중 한 가지 흥미로운 사실은 이 게임이 640×480의 고해상 모드를 지원한다는 사실인데, 이것은 바로 오랫동안 소문만 무성했던 N64용 4MB 램팩을 장착한다는 것을 의미할 지도 모른다는 사실이다. 실제로 N64용 게임은 램팩 없이는 320×240의 표준 모드에서만 게임을 플레이할 수밖에 없다. 한편, 닌텐도에서는 N64용 램팩에 대한 어떠한 공식적인 발표도 하고 있지 않다.

미국 플스, N64 가격 일제히 하락

지난 8월 24일 SCEA와 닌텐도 아메리카가 자사의 게임기 가격을 일제히 149달러에서 129달러로 20달러 인하하였다. SCEA는 이번 가격 인하를 미국에서 두달 전에 시판되기 시작한 듀얼쇼크 패키지에 적용한다. 이외에도 플스의 주변기기와 인기 게임 모음집인 '그레이티스트 히츠(Greatest Hits)'의 가격 또한 인하할 예정이다.

한편 닌텐도는 N64의 가격을 인하하면서 N64 게임과 주변기기를 할인받을 수 있는 10달러짜리 쿠폰을 본체에 포함시켰다. 이러한 가격 인하는 지난 해 3월 SCEA가 북미에서의 플스 가격을 25%가량 인하하자, 닌텐도도 곧이어 같은 비율로 가격을 인하하기 시작하면서부터 본격화되었다. 이러한 가격인하는 일본 시장에서 플스에게 맥을 못 추고 있는 N64가 미국 시장에서는 플스와 어느 정도 대등한 경쟁을 할 수 있다는 자신감을 표방한 것으로 분석된다.

반프레스토, 플스용 신작 게임 제작 발표회 개최

반프레스토가 지난 8월 25일 플스용 RPG 게임「슈퍼히어로작전」의 제작 발표회를 자사에서 개최하였다. 이번에 발표된「슈퍼히어로작전」은 울트라맨 시리즈, 우주형사 시리즈, 키카이다 등의 특수촬영 캐릭터와 기동무투전 G건담, 신기동전기 건담 W 등의 건담 시리즈가 SD사이즈로 등장하는 RPG게임으로 올 겨울에 출시할 예정이다.



또한 이번 제작 발표회에서는「슈퍼로봇 메가톤 캠페인」에 대한 자세한 정보가 발표되었다. 이 캠페인은 앞으로 발매할 슈퍼로봇대전 데이터집「전 슈퍼로봇대전 전시 대백과」와 플스용「슈퍼로봇대전 F」, 플스용「슈퍼로봇대전 F 완결편」의 3개 소프트를 산 사람들이 지정된 방법으로 응모하면 전원에게「복각판 초합금 마징가 Z」를 준다는 캠페인이다.

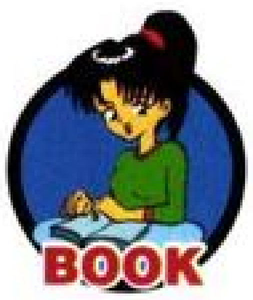
한편, 반프레스토는 새턴용으로만 출시되었던 시뮬레이션 게임「슈퍼로봇대전 F」를 플스용으로 이식하여 1편은 올 12월경에, 완결편은 내년 3월경에 출시할 예정이다.



THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

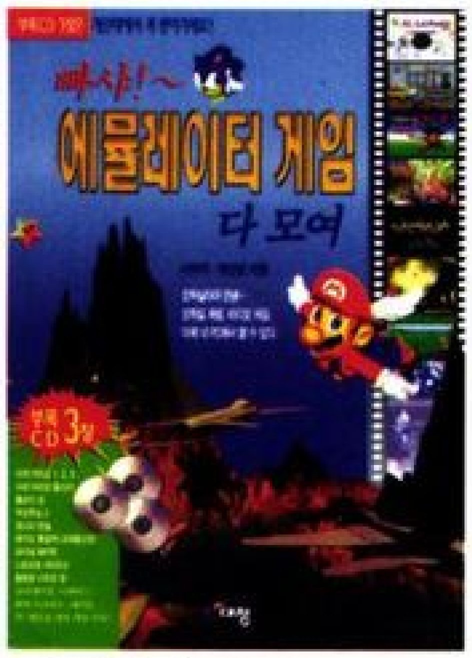
CHAMP 알림방.

MOVIE | BOOK | MUSIC | GOODS | EVENT



빠샤~ 에뮬레이터 게임 다 모여!

새로운 감각 가치 있는 정보 '대청 미디어'가 「빠샤~ 에뮬레이터 게임 다 모여!」를 출판해 게임의 복고 열풍을 일으키고 있다.



이 책에는 고전 명작 게임들을 엄선 CD 3장에 나누어 담았고 이 게임들을 실행하는데 필요한 에뮬레이터가 실려 있다. 오락실용, 슈퍼 패미콤, 패미콤, 메가 드라이브, 아케이드, PC엔진용 에뮬레이터의 대표적인 것들과 설치법, 실행법까지 상세히 적어 게임 설치에 두려움을 느끼는 3, 40대 아버지, 초등학교 어린이도 쉽게 따라 하며 즐길 수 있게 해준다. 또 에뮬레이터 매니어의 길로 접어들 관심 많은 독자들을 위하여 좀더 많은 게임 롬 파일과 빠른 정보들을 그때그때 얻을 수 있는 PC통신 동호회, 자료실, 인터넷 사이트들이 소개되어져 있다.

●출판사: 대청미디어
●가 격: 18,000원(CD3장 포함)
●문의처: 02)3272-5272



YANG HYUN-SUK

은퇴 2년 7개월만에 서태지에 이어 양현석의 솔로앨범이 출시되었다.

그의 첫 솔로앨범의 가사들을 살펴보면 '핵전쟁', '미성년자 매춘', '학원폭력으로 인한 자살' 등 다양하고도 의미심장한 내용들을 많이 담고 있다. 또한 '서태지와 아이들'의 은퇴이후에 언론으로부터 받았던 수많은 비난과 일방적인 공격에 대해 반격의 메시지를 담은 '無視(무시)'란 곡도 수록되어 있다.



'서태지와 아이들' 시절부터 제작자로 변신한 이후까지 계속해서 '힙합' 음악을 추구해온 양현석은 이번 앨범을 통해 '힙합' 매니어들에게는 더할 수 없는 큰 선물을, 그리고 힙합을 좋아하지 않던 대중들에게는 '힙합'을 좋아할 수 있는 계기를 만들어 준 듯하다.

●(주)삼성 뮤직

CIRCLE(써클)

한·일 문화개방과 2002년 월드컵에 초점을 맞춰 국내 최초로 일본 가요시장 진출을 목표로 한 한·중·일 그룹 아이돌 스타 「써클」이 탄생했다. 한국가수 2명, 일본가수 2명, 중국가수 1명을 포함한 5인조 아이돌 그룹인 써클의 멤버들은 한국과 일본 공동 오디션으로 구성되었고 이번 앨범 준비과정은 일본의 콜롬비아 레코드사와 PINK LADY를 발굴한 제작사 소마가즈히꼬와 조선음향이 함께 진행했다. 그리고 노래 2곡이 싱글앨범으로 제작되어있으며 SWEETEST LOVE라는 곡의 사운드는 뉴욕적인 R&B pops이며, 마이애미 베이스 사운드를 기본으로 했다고 한다.



●소닉 뮤직

엄정화 4집

고혹적인 눈빛과 흡입력으로 다양한 색깔의 끼와 재능을 발휘해온 만능 엔터테이너 엄정화가 새로운 4집 앨범 "INVITATION"으로 다시 가요계에 진홍빛 바람을 몰고 왔다.

앨범 타이틀이 시사하듯이 그동안 엄정화를 사랑해온 많은 팬들의 기대와 사랑에 부응하는 다양하고 완성도 높은 노래들로 팬들을 초대하고 있다. 또한 이번 4집 앨범은 그야말로 국내 최정상급 작곡가와 싱어송 라이터인 아티스트들이 대거 참여하여 자신들만의 개성있는 음악세계를 엄정화 특유의 창법과 분위기 속에 녹여낸 앨범이다.



●폴리그램 주식회사

■협찬: 리빙 음악사 홍대점 02)334-0552



저지 드래드 슈퍼



「저지 드래드 슈퍼」는 라이트 건인 저지 드래드의 최신작으로 저지 드래드 시리즈로는 최초로 진동 기능을 내장하였다. 페달을 기본 사양으로 채택하여 타임 크라이시스 같은 건슈팅 대응 게임을 보다 실감나게 플레이 할 수 있으며 슈퍼 스코프를 총구 앞쪽에 장착하여 보다 정확하게 조준할 수 있도록 해준다. 플스, 새턴 공용으로 사용할 수 있으며 남코 건콘 모드와 플스 표준 모드 두 가지를 지원한다.

●문의처: 게임본부 02)701-1667~8

슈퍼 졸트건 칼라

「슈퍼 졸트건」은 저지 드래드와 비슷한 형태를 가진 라이트 건으로 국방색과 은색, 블랙 등의 다양한 색상을 가진 여러 가지 모델이 제공된다. 저지 드래드와 마찬가지로 페달을 기본으로 채택하였으며 다른 라이트 건과는 달리 총을 쏠 때마다 총 윗부분이 반동 작용을 하는 독특한 진동 기능을 가지고 있다. 플스, 새턴 모두 호환되기 때문에 두가지 기종을 모두 가지고 있더라도 따로 구입할 필요가 없다.



●문의처: (주)센추럴 02)704-1515

AV게임 셀렉터



「AV게임 셀렉터」는 한 대의 TV에 게임기와 비디오, 혹은 케이블 TV를 동시에 연결할 때 유용하게 사용할 수 있는 주변기기다. 최대 4대의 AV기기를 연결할 수 있으며 간단한 스위치 조작으로 쓰고자 하는 기기로 전환할 수 있는 장점이 있다.

●문의처: (주)센추럴 02)704-1515

탑건



「탑건」은 8비트 패미콤 전용 라이트건으로 패미콤용 라이트 건으로는 최초로 진동 기능을 지원한다. 남코 건콘과 비슷한 형태를 가지고 있어서 세련된 디자인을 보여준다. 제작사인 유니테크에서는 같은 디자인을 가진 플스용 탑건도 곧 출시할 예정이다.

●문의처: 유니테크 02)605-1230

업 스캔 컨버터

업 스캔 컨버터는 PC 모니터상에서 플스 게임을 플레이할 수 있도록 해주는 컨버터로 와카사에서 제작되었다. PC 모니터와 직접 연결하는 방식이기 때문 PC를 재부팅할 필요가 없으며, 전원을 끄면 PC상으로 바로 돌아갈 수 있다. 이어폰을 통해서 사운드를 들을 수 있으며 본체에서 사운드의 볼륨을 조절할 수 있다.



●문의처: (주)센추럴 02)704-1515

텔레파시 스코프



게임관련 주변기기를 주로 수입하는 Keumhwa Tech에서 「텔레파시 스코프」라고 하는 포켓용 게임기를 대만으로부터 정식수입 곧 출시, 판매에 들어간다.

「텔레파시 스코프」는 개인적인 사항을 입력 또는 수정할 수 있는 '컴퓨터 아이콘', 운세를 알아보는 '마법구슬 아이콘', 다른 사람의 텔레파시 스코프와 결합시켜 그 사람과의 사랑의 가능성을 확인할 수 있는 '결합 아이콘'이 내장되어 있다.

●문의처: Keumhwa Tech 02)325-8125~6



COMDEX/Korea' 98

컴덱스코리아' 98 은 컴퓨터 정보 · 통신 전시회로서 관련 업계 종사자들의 비즈니스를 돕고 사업구상을 할 수 있도록 마련된 전문 비즈니스 쇼이다.

컴덱스는 비즈니스의 장으로서 참관객을 제한하고 있지만 국내에서는 대학생을 비롯한 일반인들의 컴퓨터 · 정보기술 전시회에 대한 관심이 높기 때문에 특별히 행사 마지막 날을 퍼블릭데이로 지정, 참관료도 3,000원으로 낮게 책정하여 일반인들도 컴덱스코리아를 통해 미래 정보기술을 한눈에 볼 수 있도록 기획해 놓고 있다. 게다가 컴덱스코리아' 98 에는 900여개 부스에서 국내외 150여개 업체가 참가하며 주요 참가업체들을 보면 대우통신, 삼보컴퓨터, 삼성SDS, 삼성전자, LG전자, 썬 마이크로시스템즈, 하이콤정보통신 등등이다.

●전시기간: 1998년 9월 5일 ~9일(5일간)
●개장시간: 오전 10시 ~ 오후 6시
●장 소: 한국종합전시장(COEX) 1층 태평양관, 3층 대서양관
●문 의 처: 02)551-1793

COMDEX Korea '98

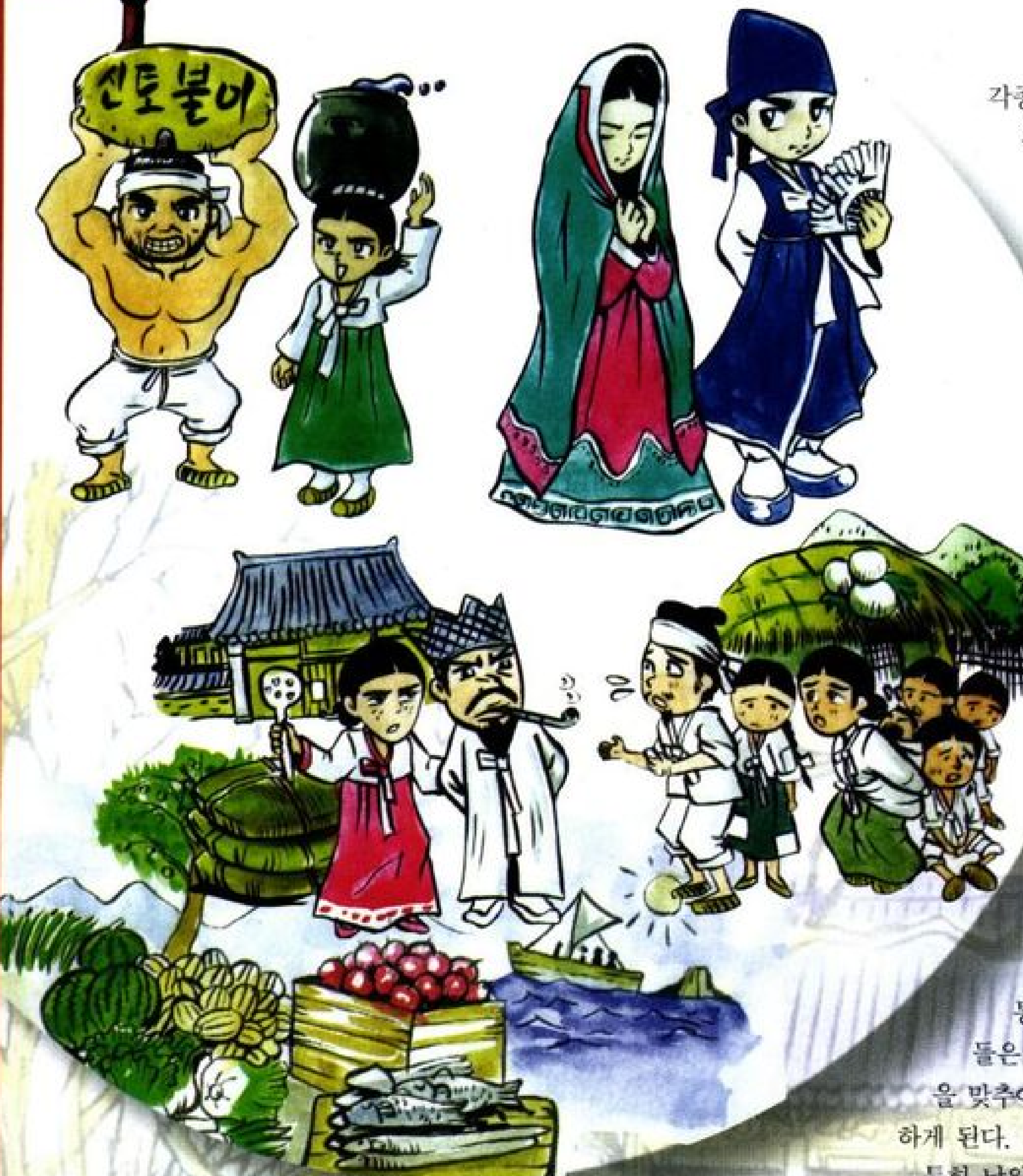


컴덱스코리아 '97의 한 장면

1지방 1캐릭터 시대를 연다!

전라북도 남원 편

장성군의 홍길동 캐릭터 산업에 이어 이번에는 전라북도 남원시(시장 최진영(崔珍榮))와 한국산업디자인진흥원(KIDP, 원장 노장우(盧莊愚)에서 지방 고유 캐릭터 개발에 착수하였다. 남원시 문화의 산업화를 위한 「산업 디자인 발전 공동 협약」의 일환인 이 캐릭터 산업은 외국의 캐릭터에 막대한 외화를 낭비하고 있는 지금 많은 기대와 함께 시선을 모으고 있다.



우리 정서에 맞는 캐릭터 사업이 시작된다!

KIDP의 지역 발전 지원팀에서 착수한 디자인 진흥사업은 남원시 고유 캐릭터의 개발을 비롯해 시 이미지 통합(CI), 농산물 공동 브랜드 개발 등이다. 특히 남원시 고유 캐릭터 개발 사업은 어려운 경제 상황에서도 외국의 캐릭터에 막대한 외화를 낭비하고 있는 지금의 현실을 개선하는데 많은 도움을 줄 것이라 예상된다.

남원시만의 특수성을 살린 디자인 도시 육성

민선 최연소 시장인 최진영 남원 시장이 남다른 포부를 가지고 추진중인 캐릭터 사업은 남원 시 이미지 통합, 박물관 건립, 테마파크 조성, 각종 이벤트 사업 등에 남원 고유의 캐릭터를 사용해서 효과를 더욱 극대화하고 남원을 세계적인 문화 관광 도시로 만드는 것이다.

남원시의 문화를 대표하는 캐릭터로 자리잡게 될 주인공은 춘향과 이도령, 흥부와 놀부, 변강쇠와 옹녀 등이다. 우리가 어렸을 때부터 접해온 이들 캐릭터는 모두 남원에 뿌리를 두고 있다는 공통점이 있다. 이 캐릭터들은 각각 다른 주제로 초점을 맞추어서 남원의 문화를 대표하게 된다.

특히 남원 캐릭터의 대표격인 **「춘향과 이도령」**의 경우는 '로미오와 줄리엣' 이상의 세계적 문화 상품의 가치가 있다고 보고 춘향전의 세계화를 위해 '사랑의 12마당 공원 조성' 등 해피엔딩으로 끝나는 그들의 행복한 사랑에 초점을 맞추어 21세기 문화 관광 산업에 대비하고 있다.

또한 경희대 팀의 고증으로 남원시 임월면 성산리 출신으로 확인된 **「흥부와 놀부」**는 기존의 흥부의 선행에만 초점을 맞추어 왔던 매너리즘에서 탈피해 놀부의 '자린고비 정신'과 '결단력' 등에 더 많은 초점을 맞추고 있다. 물론 흥부의 후덕함과 착함도 빠질 수 없다.

마지막으로 남원시 산내면 출신인 **「변강쇠와 옹녀」**의 경우는 그들의 왜곡된 이미지에서 벗어나 그들의 건강함과 활기에 초점을 맞추고 있다. 이들은 주로 남원의 농산물이나 건강 식품의 공동 브랜드로 광고 등에 자주 등장할 전망이다.

지방 전통문화, 상품화에 열을 올리고 있다!

한국산업디자인진흥원은 향후 개발되는 문화 캐릭터들을 발전시키기 위해 남원문화 캐릭터 사업을 시작으로 라이센싱 사업을 직접 추진 · 지원할 계획을 세우고 있다.

그리고 현재 추진중인 남원 문화 캐릭터 사업은 경제활성화를 위한 새상품 개발 및 캐릭터 활용 이미지 제고를 내세우고 있는데 예를 들면 변강쇠 초콜릿, 변강쇠 식품, 성춘향 향수·화장품, 흥부네 가구, 놀부 화초장, 옹녀네 간장 등이다. 또한 개발된 캐릭터 및 디자인을 도시 개발에 다양하게 응용 반영하여 도시 시각 이미지 통일화, 시민공감대 조성, 도시·관광 안내 사인, 만화 영화 제작, 공공시설물 등에 캐릭터 도안을 적극 도입 활용해 남원의 캐릭터를 반드시 세계적 스타로 성장시키겠다는 의지를 보이고 있다.

■ 문의처: 한국산업디자인 진흥원(KIDP) 02)708-2075~9

마케팅정보

P/S 듀얼 포스 패드



미국 메드켓츠사의 듀얼포스 애용자 모든분께 감사를 드리며 본 제품의 품귀현상으로 구입을 제때에 못한 소비자 여러분께 사과의 말씀을 드립니다. 미국 및 유럽시장에서 선풍적 인기에 이어 한국에서도 그 인기가 치솟아 품귀현상을 보고 있다. 이것은 바로 게임메니아들에 의해 상품의 우수성 입증 된 것으로 그특징을 살펴보면 다음과 같다.

- 모든 게임에 아나로그 스틱지원
- RPG게임, 액션게임에 적합한 아나로그 스틱 이용기능
- 터보 기능과 스티어링 휠 기능모드가 탑재되어 있음
- 감도, 촉감이 탁월하여 부드럽고 확실한 작동
- 보조전원, 공급기능이 있어 본체에 아무런 부담을 주지 않고 작동
- 에러율 제로의 견고성과 수려한 디자인

문의: 704-1515

P/S S/S N64겸용 마스터 드라이브로 실제운전 연습을 해보세요



이번에 소개하는 마스터 드라이브는 플스, 새턴, 닌64가 전부 대응되는 경제적인 제품이다.
일단 아나로그가 대응되고 그 조작감이 탁월하다. 현실감있는 조작을 위하여 플라스틱 재질위에 가죽덮개가 지원되고 보통 레이싱 콘트롤러 보다 감촉이 월등하다.
가장 큰 특징이라면 아날로그 외에 다른 제품에서는 볼수 없었던 디지털 모드까지 지원되어 언제라도 디지털과 아날로그를 공유해서 게임을 즐길 수가 있다는 점과 액셀과 브레이크로 나뉘는 페달부위도 실제 자동차와 비슷한 크기로 제작되어있기 때문에 보다 실감있는 조작을 경험할 수 있다.

문의: 704-1515

P/S 액션 리플레이 골드

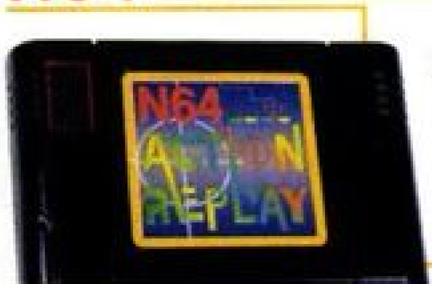
PlayStation Pro Action Replay
Bigger, Faster, Better, Longer... beat those PlayStation games with this! Hundreds of built-in cheats AND fully programmable memory-add, store and delete codes as required.



심플한 패키지와 사에라 한글 지원

높은 업그레이드율을 자랑할 수 있으며 제로 디펙트를 지향한 제품으로 출시, 새로운 버전으로 공급.

N64 액션 리플레이



N64에도 액션 리플레이가 등장했다. PS, SS 용 액션 리플레이카드와 동일한 기능을 가지고 있다. 수백가지의 코드가 내장되어 있어서 컴링크(별도 판매)를 통해서 자신이 직접 코드를 만들어 볼 수도 있다.

RGB 모니터 예약판매실시

그동안 소비자의 수효를 충족시켜주지 못했던 RGB 모니터를 본부에서 구입할수 있게 됐다. RGB 모니터라 하면 RF보다 AV, AV보다 S Video, S Video보다 RGB 모니터가 월등한 화면임을 이미 다 알고 있는 사실이다. 본부에서 또는 각 소매점에서 모니터를 주문신청하면 본부에서 접수 순서대로 배달된다.

P/S 골드무비카드 (P/S에서 영화를…)



최신 상품과 필수품으로 정착된 골드 무비카드

P/S용 골드무비카드로 아이맥스의 생생 영화를 즐긴다. 골드무비카드 하나면 P/S로 Video CD까지 재생할수 있어 원하는 명작 비디오 애니메이션과 영화를 나만의 공간에서 감상할수 있다. 고 해상도의 화질과 완벽한 그래픽의 재현으로 온가족이 함께 깨끗한 화면으로 관람할 수 있다.
신 버전의 골드 무비카드는 P/S Video CD를 곧바로 재생 할수 있을 뿐 아니라 다음의 기능을 추가했다.

1. Play/Pause;	1. 시작/멈춤
2. Stop;	2. 정지
3. Backward for 30 seconds;	3. 30초간 쾌속후진 기능
4. Quick forward fox 30 seconds;	4. 30초간 쾌속 전진 기능
5. Backward to previous section;	5. 다음 섹션 탐색기능
6. Backward to previous section;	6. 지난섹션 탐색기능
7. Quick play without disturbance.	7. 부팅없이 시작기능
8. Stereo sound	8. 입체음향지원

※ 신 버전의 골드무비카드인지를 확인하여 주십시오. 게임본부는 우수한 정품 골드무비카드만을 취급하며 구 버전의 무비카드나 유사 제품은 취급하지 않습니다.

문의: 704-1515

S/S 액션 리플레이 플러스



새턴용 1~4메가 램팩과 액션 리플레이의 기능을 혼합한 '액션 리플레이 플러스' 의 신제품이 발매중이다. 새턴에는 슬롯이 하나밖에 없는탓에 램팩 대응 소프트에서는 액션 리플레이를 사용할 수 없었던 문제를 해소한 제품이 바로 '액션 리플레이 플러스'. 기존에 | 1메가 램팩과 4메가 램팩을 스위치로 전환하여 사용하던 방식을 개선, 카트리지 내에서 자동으로 인식, 전환되는 시스템을 채용하고 있다.

P/S 마스터 메모리 카드 Ⅰ

대용량의 메모리카드의 출현으로 장안에 화제를 모으고 있다. 출시되는 게임의 종류가 증가하면서 용량이 큰 메모리카드의 필요성이 증대되는 가운데 **마스터메모리** 카드의 등장은 게임메니아들의 충족을 완전히 해결할 것으로 기대된다.



P/S 업 스캔컨버터



플레이스테이션의 영상을 고해상도의 퍼스컴용 모니터에서 즐길수 있는 이 옵션은 멀티 스캔모니터 또는 일반 IBM 모니터(640×480)에 대응된다. 컴모니터로 플레이스테이션게임을 즐기려면 TV 수신카드를 사용해야 했으나 일반 TV 수신카드에서는 플레이스테이션의 고화질을 컴 모니터로 전달하여 주지 못하였다. 이러한 점을 해소함과 동시에 스테레오 증폭기능까지 지원함으로써 헤드폰을 이용한 보다 실감나는 게임을 플레이 할수 있게 되었다. 이 옵션의 기능으로 수평주사선파수를 15키로 헤르쯔에서 디지털 31키로 헤르쯔까지 업그레이드하여 최상의 고화질을 실현케 하였다. 9월말경 발매 예정이다.

상기제품과 게임관련 상품을 국내외의 마케팅을 원하시는 분은 연락주십시오. 성실히 상담해 드리겠읍니다.

서울 용산구 한강로 3가 3-23 나진상가 15동 104호
게임본부: Tel: 704-1515 Fax: 718-6662

통신판매 국민은행 015-01-0496-246 예금주 송용섭

파이널 판타지 8



■제작사: 스퀘어
■장르: RPG
■발매일: 올 겨울 예정
■발매가: 미정

최근 PC용으로의 이식이 발표되어 PC 게이머들에게도 지대한 관심을 불러 일으키고 있는 「FF Ⅷ」. 이번 달에는 스콜 일행이 속한 바람 가덴과 그 학교가 위치한 바람공국, 스콜과 사이파의 이마에 난 흉터의 비밀을 밝혀주는 동영상, 그리고 두 번째 가디언포스인 이프리트에 대한 정보를 공개한다.

스콜 일행이 속한 가덴은 바람 가덴

스콜과 젤, 리노아, 그리고 사이파가 소속하고 있는 바람 가덴이 있는 나라인 바람공국.

예전에는 신성 돌제국의 영지였지만, 전쟁이 일어났을 때 독립하여 바람공국이 되었다. 이 나라는 건국한 이래로 이렇다 할 전쟁도 겪지않고 평화로운 정세가 지속되고 있다. 바다에 둘러싸여 있는 섬나라로 비교적 온화한 기후에 곳곳에 녹음이 우거져 있으며 특히 바닷가가 아주 아름답다. 선명한 색상의 유선형 무늬 장식이 많은 건축양식은 이 나라 고유의 양식이다.

이외에 바람 근해에서만 잡히는 물고기 '바람 피쉬'는 세계 3대 진미로 이 나라의 수많은 명물 중 하나이다.



사병양성학교, 바람 가덴

스콜 일행이 공부하는 사병양성학교인 바람 가덴의 내부가 이번에 공개되었다. 공개된 것은 정문에서 입구까지와 홀, 복도, 그리고 보건실, 식당 같은 시설 등으로 이외에도 수많은 내부시설이 있을 것이다. 사진을 보면 이 가덴이 상당히 넓은 구조로 되어 있다는 것과 우리가 살고 있는 현대의 기술보다 훨씬 뛰어난 기술로 지어져 있다는 것을 수 있다.

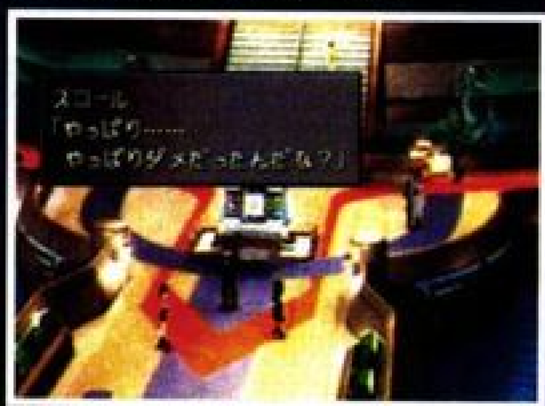

○낮에 본 바람 가덴의 전경. 이전에도 공개된 사진이다


○밤에 본 바람 가덴. 밤에는 하늘을 향해서 이상한 빛을 쏜다


○가덴 입구에서 젤이 스콜과 대화를 나누고 있다.


이번 시리즈에서는 전체 필드라는 개념이 있어서 그 필드에서 들어가면 바로 장소로 이어진다


보건실에 누가 숨어 있는 지는 몰라도 스콜은 누군가를 찾고 있는 듯하다

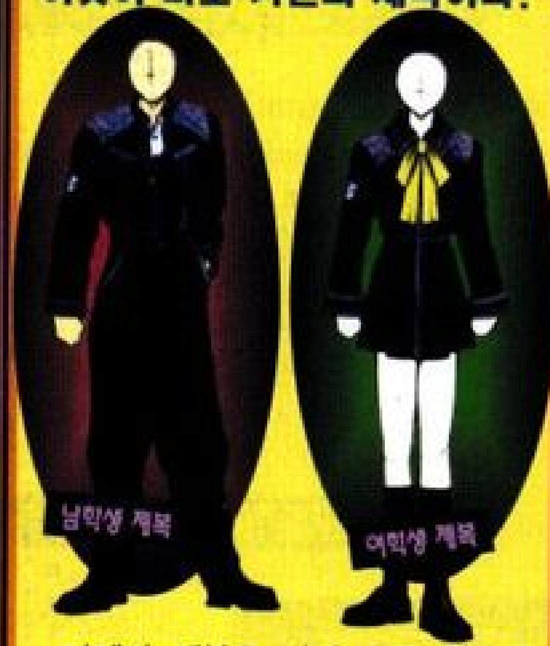

1층 홀에서 이야기하고 있는 스콜 일행. 그런데 뭐가 역시 안된다는 것일까?


식당에 빵이 없다고 통탄해하는 젤. 그 빵이 그렇게 맛있는 것일까?



스콜과 리노아가 복도를 나란히 걷고 있다. 혹시 두사람은 남몰래 사귀고 있는 것은 아닐까?

이것이 바로 가덴의 제복이다!



가덴의 제복은 남녀 모두 차분한 회색으로 통일되어 있으며 병사양성학교답게 장식이 여기저기에 붙지 않는 단순한 디자인으로 되어 있다.

흉터만을 남긴 스콜과 사이파의 격전 동영상

같은 가덴에서 공부하는 병사 예비생인 스콜과 사이파. 사이파는 우수한 성적을 자랑하는 상급생이지만 반항적이며 자기 멋대로 호전적인 행동을 하는 문제아다. 반면에, 스콜은 명령을 묵묵히 수행하는 우등생이다.

사이파는 스콜의 우수성을 인정하면서도 다른 사람을 유별나게 기피하는 그에게 시기심와 반항을 느끼고 항상 문제를 일으킨다. 이 때문에 두사람은 가덴내에서도 유명인이 되었다. 그러던 어느 날, 사이파는 자유 전투의 트레이닝 상대로 스콜을 선택한다. 자유 트레이닝이라고는 하지만 사용하는 것은 진짜 건블레이드. 두 사람은 실전을 방불케하는 싸움을 벌인다. 그 결과, 두사람의 이마에는 평생 지울 수 없는 흉터가 남고 말았다.





스콜과 사이퍼의 필사적인 전투



이 사건으로 인해서 두사람의 이마에는 평생 지울 수 없는 흉터가…

두 번째 가디언포스 등장! 이프리트

지난 번에 첫 번째 가디언포스(이하 G·F)인 리바이어산이 공개된데 이어 이번에는 그와 반대의 성질을 가진 불을 다스리는 G·F 이프리트가 공개되었다. 전작에서 그대로 계승되는 이프리트의 디자인은 「FF Ⅶ」에서 약간 변형되어 보다 흉폭한 모습으로 등장한다.

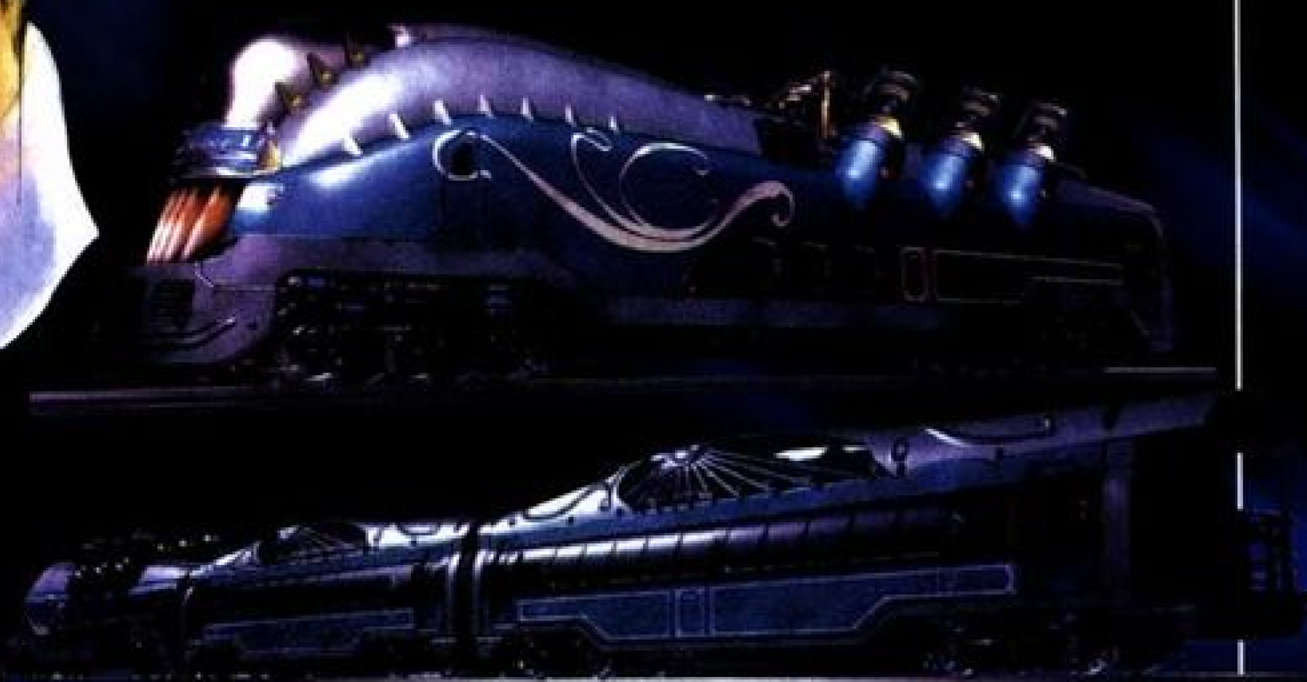




젤이 이프리트를 소환하는 장면. 불의 구슬과 함께 등장하는 이프리트는 한번 포효한 다음, 거대한 불 구슬을 발사하여 적 전체를 지옥의 업화(業火)로 태워버린다

바람공국을 질주한다! 바람 트레인

고래를 연상시키는 얼굴을 한 바람 열차는 바람공국 맵에 표시되어 있는 바람 거리와 서쪽 산을 왕복하는 것으로 보인다. 선두차량의 양쪽에 6개의 피스톤이 있으며 가솔린 같은 연료를 사용하는 내연기관을 동력으로 사용하는 듯하다. 바람의 건물과 마찬가지로 유선형의 장식이 있는 것이 특징적이다.





「FF Ⅶ」의 오프닝에서 등장했던 신라 열차. 2개의 이벤트에서 나오지만, 크라우드 일행이 미드갈을 나온 후로는 등장하지 않는다

PlayStation
PS 특보

동료와 대화를 나눌 수 있다니!

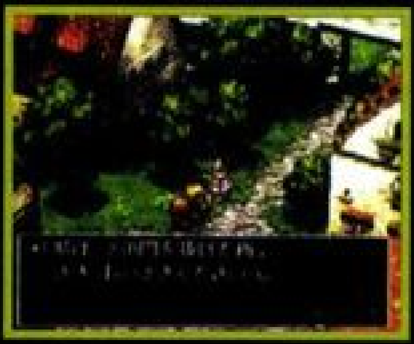
드래곤 퀘스트 7

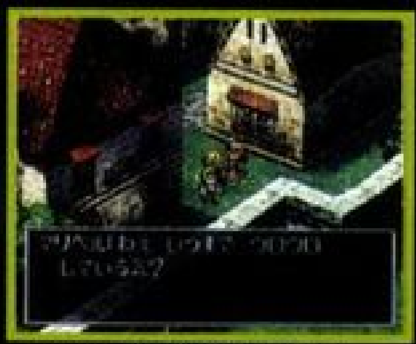
■제작사: 에닉스
■장르: RPG
■발매일: 99년 여름 예정
■발매가: 미정

지난 달 전격적으로 발표된 이래로 점차 그 관심도가 높아만 가는 「DQ Ⅶ」 이번 달에는 동료와 대화를 나눌 수 있는 새로운 시스템과 360도 카메라 앵글의 변화, 그리고 주요 등장 캐릭터의 프로필을 공개하기로 한다.

동료와 대화를 할 수 있는 시스템을 채택

이번 시리즈에서는 이전 「DQ」시리즈의 상식을 깨고 파티 동료와 대화를 할 수 있는 새로운 시스템이 탑재된다. 마을 사람에게 말을 거는 것처럼 함께 여행을 하는 파티내의 동료를 선택하여 자유롭게 얘기할 수 있는 것이다. 대화를 통해 동료로부터 힌트를 얻을 수 있으며, 다음 전개의 계기가 사건이 발생하는 듯하다.

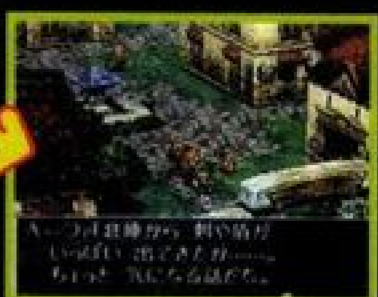

동료와는 언제든지 대화를 할 수 있다. 중요한 조언도 들을 수 있을 것이다


거리 안을 구석구석까지 조사하다가 마리벨에게 말을 걸어보면 어떤 대답이?


성의 대신과 대화를 나눈 후


마리벨과 대화를 한다. 어떤 미묘한 관계가 있는 것일까?

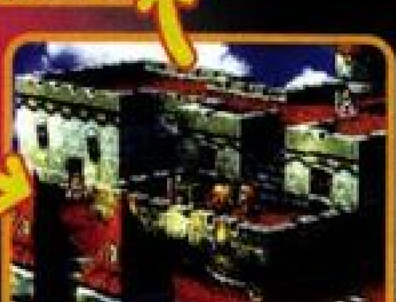

무기점 아저씨와 대화를 나눈다

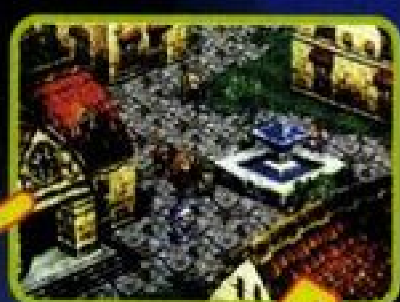
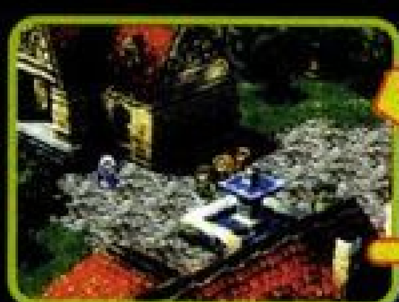

창고에 무기가 엄청나게 많다는 말에 호기심을 보이는 키파

360도로 돌아가는 입체적인 세계

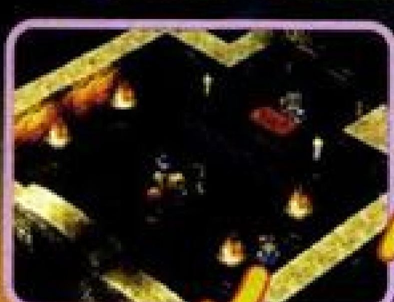
버튼을 누르는 것만으로 카메라 앵글의 시점을 360도로 자유롭게 변화시킬 수 있다. 그러므로 그곳이 성이나 여관이든지 상관없이 플레이어가 원하는 대로 계속 조사할 수 있다. 이러한 자유로운 조사를 통해서 모험의 실마리가 되는 장치들을 찾을 수도 있다.




성을 한 바퀴 빙돌면서 조사하는 주인공 일행

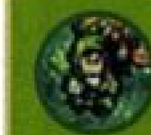



성 밑의 거리를 돌면서 조사해보자

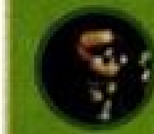



교회도 360도로 돌면서 조사가 가능!

등장 캐릭터 소개


주인공
작은 어촌에서 살고 있는 어부의 아들로 어디에나 있을 법한 평범한 소년이다. 나이는 16살 정도로 장래 희망은 어부인 아버지의 뒤를 잇는 것이다


키파 그란
그란에스타드국의 왕자. 차기 왕임에도 불구하고 "어부가 되고 싶다"라고 말해서 주위 사람들을 곤란하게 만든다. 성을 자주 빠져 나와 주인공과 함께 놀기도 한다


마리벨
선주인 아미트의 외동딸. 무엇이든 아주 집요하게 물고 넘어지는 데다가 자기 중심적이다. 주인공과 왕자가 무언가를 계획하고 있다고 생각하여 언제나 이들을 혼내주려고 한다

볼카노
주인공의 아버지로 솜씨가 뛰어난 어부다. 언젠가는 주인공과 둘이서 바다로 나가고 싶다는 생각을 하지만, 아직은 주인공이 어린아이로밖에 보이지 않는다

마레
주인공의 어머니로 말이 아주 많지만, 그것이 그녀의 아름다움의 표현이다. 주인공이 남자답게 자라나기를 원하지만, 아직은 그럴 의지가 없는 듯해서 안타깝게 생각하고 있다

반즈 그란
그란에스타드국의 국왕으로 백성으로부터의 신뢰가 두터운 성군이다. 다만, 아들의 일만은 어떻게 하지 못해서 항상 골머리를 썩히고 있다

혼다라
볼카노의 동생이자 주인공의 숙부. 좋은 시절을 다 보내고 결혼도 하지 않은 채, 지루한 나날을 보내고 있다. 주인공에게 이상한 것을 가르쳐 주거나 형에게 돈을 빌리는 등 제대로 된 일을 하지 않는다

리사 공주
키파 왕자의 누이동생. 어린 나이에 어머니를 잃고 아버지에게는 바쁘기 때문에 보살핌을 받지 못했다. 이 때문에 오빠의 손에 의해 길러지게 되었다. 상당히 느긋한 타입으로 꽃과 섬을 좋아한다

PlayStation PS 특보

남코가 이제는 우주의 평화까지 지키라 한다!

스타 익시옴



■제작사: 남코
■장르: 슈팅 액션
■발매일: 98년 내
■발매가: 미정

갑자기 수많은 작품을 발표하기 시작했던 남코가 이번에는 인류와 수수께끼의 우주 생명체와의 공방을 그린 3D슈팅 게임 「스타 익시옴」을 전격 발표하였다. 트레이닝 모드, 커맨드 모드, 컨퀘스트 모드의 3가지 모드가 제공되는 이 게임은 여러 요소를 통해 볼 때, 마치 명작 슈팅 게임 「스타라이더」를 연상시킨다.

시뮬레이션과 슈팅 요소의 결합

전략 시뮬레이션과 슈팅의 요소를 가진 이 게임은 「스타라이더」의 게임성을 계승한 내용으로 이루져 있다. 플레이어는 우주군 파일럿인 로이 하이닉크가 되어 고기동 전투기 가이아를 몰고 지구인이 살고 있는 혹성을 노리는 우주 생명체를 격퇴해야 한다.

그러나, 이 때 각가지 우주 생명체가 들고 일어나 인류를 향한 침략을 개시한다. 이에 은하연방 우주군 "UGSF"는 사상 최초의 우주 전쟁을 위해 전략 유격부대인 가이아를 결성한다. 이제 팀 리더인 로이 하이닉크에게 인류의 운명이 달려 있다.



아군 기지의 정면 모습. 이곳에서 가이아의 보급, 수리를 할 수 있다



컴뱃 모드에서는 화면 중앙의 레이더에도 주의를 기울여야 한다



로이를 조작하여 기지 내부를 돌아다닐 수 있다



보급, 수리를 마치고 발진하려는 가이아



맵 모드에서 특정 장소를 커서로 선택하면 플레이어의 전투기를 이동시킬 수 있다

우주를 정복했다고 자만하는 인류, 그러나…

때는 25세기, 인류는 마침내 은하계를 초월하여 모든 별을 정복하기에 이른다. 인류는 자신들이 우주의 패자라고 믿어 의심치 않는다.

우주 생명체측



적 종족

명작 슈팅 게임의 캐릭터를 연상시키는 적. 적 종족의 종류는 아주 다양하다

적의 전함

적들이 타고 다니는 전함으로 아마 기함인 것 같다

등장 전투기 및 종족 일러스트 소개

우주연방 우주군측



가이아

플레이어가 조정하게 될 은하연방 우주군의 고기동전투기. 빔포와 고출력 엔진을 탑재했다

전투기 파츠

아직은 밝혀진 바가 없는 전투기 파츠. 가이아에는 어떤 형태로 관계되는 것일까?

우주군기

요즘 전투기와 비슷한 형태를 가진 우주군기는 속도가 빠르다

게임을 진행하다 보면 플레이어가 가이아 이외의 기체에 탈 수 있는 것 같다

DC 특보

세가의 부흥을 부르는 캐릭터

소닉 어드벤처



- ■제작사: 세가
- ■장르: 어드벤처
- ■발매일: 98년말
- ■발매가: 미정

인터넷을 통해, 현지의 TV와 각종 매체, 심지어는 지하철의 광고판까지 점거하며 그 움직임을 알리던 소닉의 모습이 드디어 눈앞에 나타났다. 일러스트부터 '확' 바뀐 모습으로 찾아오는 소닉, 그리고 그의 친구들이 이제까지의 소닉 세계와는 전혀 다른 새로운 세계로의 여행을 떠난다. 최고의 하드웨어 드림 캐스트를 완성시키는 것은 '소닉 어드벤처'가 될 것이다.

SONIC ADVENTURE

꿈으로 돌아오는 소닉

'세가에는 그저 소닉이 뛰어다녀야 일이 잘풀린다'는 말이 있다. 물론 100 퍼센트 맞는 얘기는 아니지만 소닉팀이 만든 대작들이 많은 세가팬들을 확보했음은 누구도 부정할 수 없을 것이다. 시작부터 소닉이 뛰어 다니는 드림 캐스트. 그것도 아주 멋지게 재탄생한 소닉이 찾아오는 드림 캐스트. 이건 사건이 아닐 수 없다.



늘 숲이나 인공지형을 뛰어 다니는 인상을 주던 소닉이었지만 이번엔 도시. 물론 소닉의 모험은 도시로 한정되지 않는다. 넓은 세상을 뛰어 다니는 소닉을 보며 살아 있는 소닉을 느껴보자

새로운 등장인물, 새로운 시스템, 새로운 적들

잽핑 시스템이 채용된 소닉 어드벤처

요즘의 어드벤처 게임에 없어서는 안될 요소라고 해도 좋을 잽핑 시스템. 잽핑 시스템이란 복수의 플레이어 캐릭터가 존재하여, 각각의 스토리를 진행하는 방식으로, 한 캐릭터를 진행하며 벌이는 행동이 다른 캐릭터의 행동에 영향을 주는 시스템이다. 소닉에서는 6명의 플레이어 캐릭터가 준비되어 있고 각각 다른 목적을 위해 모험을 벌이게 된다. 6명의 주인공을 소개한다.

엄청 빠른 고슴도치

SONIC

게임 이름이 증명하듯 명실상부한 주인공 캐릭터. 소닉의 목적은 수수께끼의 생명체 카오스를 조종하여 도시를 점령하려고 하는 에그맨 박사를 쓰러뜨리는 것이다. 플레이 방식은 예전과 같이 재빠른 속도로 움직이며 적을 쓰러뜨리고 지정된 골인 지점까지 도착하는, 어찌보면 단순한 것이다. 이번에 새롭게 추가된 점프에서 바로 이어지는 호밍 어택 등은 새로운 소닉의 모습을 보여줄 것이다.





3D캐릭터가 되서도 이전의 스피드감을 재현할 수 있을까?

여러 가지 탈 것이 등장하여 플레이의 폭을 넓혀준다

소닉의 변신을 살펴보자

일러스트

가장 먼저 발견할 수 있는 차이점은 일러스트에 나타난 소닉의 변화이다. 영리한 듯이 보이지만 다소 정적이었던 예전의 일러스트에서, 역동적인 모습을 보이는 액티브한 일러스트로 변하였다. 훨씬 자유롭고 멋진 소닉을 일러스트에서부터 느낄 수 있다.



다소 굳어있는 듯 보이던 예전의 일러스트

최신 일러스트는 살아 움직이는 듯한 모습이다. 미소에도 더욱 자신감이 넘쳐흐른다

소닉이 입을 연다

애니메이션 소닉을 본 이들은 소닉이 말하는 장면을 수도 없이 보아왔겠지만, 게임중에서의 소닉은 입은 있어도 거의 쓸데가 없을 만큼 과묵한 모습이었다. 이번 작품에서는 때때로 동료들과 만났을 때 짧으나마 말을 하는 것을 들을 수 있게 되었다. 물론 상대편에서도 적절한 대사로 맞장구를 쳐준다. 드디어 입을 연 소닉의 캐릭터들. 어떤 목소리를 가지고 있을까?



에이미와 대화를 나누는 소닉, 대화의 내용은?

주먹하나로 모든 것을

KNUCKLES



'소닉& 너클즈'에서 보여준 무시무시한 주먹힘(오죽하면 이름도 너클즈가 되었을까…)은 여전히 건재하다. 주먹대장 너클즈는 마스터 에메랄드의 수호자이기도 하다. 땅을 깨부수고 수직벽을 마구 기어오르는 엄청난 캐릭터. 그의 목적은 산산히 깨어져 어디론가 흩어져 버린 마스터 에메랄드를 다시 모으는 것. 마스터 에메랄드는 소닉의 라이벌 카오스도 노리는 것이어서 두 이야기 사이의 연계가 흥미롭다. 거친 만큼 강한 이미지를 주는 캐릭터이다.



○ 소닉이 스피드라면 너클즈는 힘!



○주먹에 붙어있는 날카로운 너클을 벽에다 콱 찔러 넣고 기어오르기도 한다



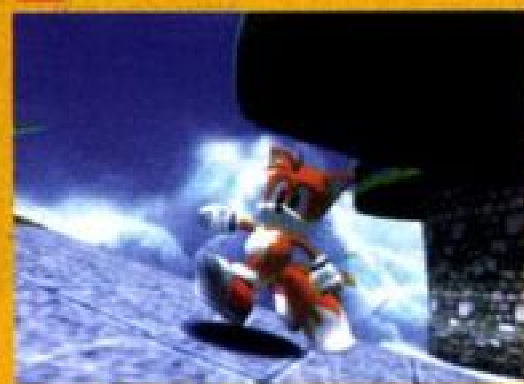
○ 너클즈의 또 하나의 특기인 활공. 기공할 양에 날렵함까지…

이젠 서브 캐릭터가 아니다

TAILS



늘 소닉의 꽁무니를 맴돌던 테일즈가 독립선언을 하고 홀로 모험길에 오른다. 꼬리를 회전시켜 하늘을 날 수 있다는 묘한 특기 덕분에 활동무대가 다른 캐릭터보다 훨씬 넓어진다. 순둥이처럼만 보이던 테일즈가 무엇을 보여줄 것인가?



단독행동을 하는 테일즈



날 수 있는 것은 테일즈만의 특권

여자는 변한다

AMY



시리즈 중에 소닉의 여자친구 정도로 얼굴을 내밀었던 에이미가 플레이어 캐릭터로 돌아왔다. 이전에 보여주었던 모습이 아니라, 귀엽고 세련된 모습으로 새롭게 돌아온 에이미. 그녀의 목적은 '도망'이다. 에그맨 박사에게 쫓기고 있는 아기새를 보호하기 위해, 아기새와 함께 도망을 치는 에이미. 기본적으로 도망이 목적이지만 위기에 몰리면 엄청난 무기를 끄집어 낸다는데…?





처음 뵙겠습니다

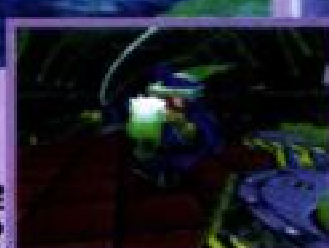
BIG



새로 등장하는 캐릭터인 빅은 거대한 고양이이다. 특기는 낚시이며 늘 자연을 벗삼아 낚시를 즐기고 있었다. 친구인 개구리가 카오스 에메랄드를 삼키고 어디론가 사라져 버린 사건이 일어나자 하나뿐인 장비 낚시대를 둘러메고 친구를 찾는 여행길에 오른다. 어딘가 둔하고 멍청해 보이는 인상을 주는데 실제 게임에서는 어떤 모습을 보일까?



○ 소닉은 빠르다. 빅은 느릴까?



낚시대는 역시 무기로 사용하게 될까?



○ 이런 몸에 점프가 가능하다는 것은 의외

로봇도 플레이어로?

E-102γ



소닉에서는 볼 수 없었던 로봇 플레이어 캐릭터가 등장, 주목의 대상이 되고 있다. 오른 팔이 무기로 되어 있는 만큼 파괴력 있는 스테이지 진행이 기대된다. 생명체가 아닌 로봇이라는 이유에 행동양식에 있어 이제까지의 캐릭터와는 전혀 다른 모습이 될 것이다. 제작자는 에그맨 박사지만 어딘가 이상이 생긴 듯, 플레이어 캐릭터가 되었다.



자아를 가지는 로봇…인가? 흔한 설정이다



○ E-102의 게임진행은 박진감 넘치는 슈팅게임

적 캐릭터들

적들도 이전의 단순한 모습에서 탈피 새로운 디자인으로 일신되었다. 특히 보스이자 악의 근원 에그맨 박사는 최신 유행을 타고 엄청난 '롱다리'로 변신하였다. 소닉의 라이벌 카오스를 데리고 등장한 에그맨 박사의 야망은?

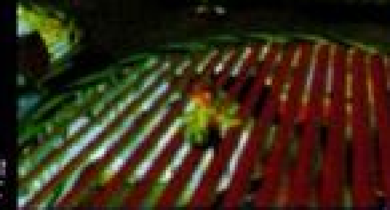
에그맨



여전히 악인다운 외모를 풍기는 어르신이다. 이번엔 확실히 파워업한 모습을 보여준다는데, 기대해 볼일이다. 다리는 길어져도 볼록한 배는 여전하다.



크기를 짐작할 수 없을 정도로 거대한 공중요새 '에그 캐리어'



○ 에그맨 박사의 본거지는 '에그 캐리어'라고 불리우는 거대한 비행기이다



카오스

플레이어의 앞을 가로막는 수수께끼의 생명체 카오스는 이제까지 등장하던 로봇 계열의 적과는 그 생김새 부터가 다르다. 시리즈 전반에 등장하는 카오스 에메랄드와 모종의 관계가 있음은 이름에서부터 짐작할 수 있다. 카오스 에메랄드로부터 힘을 얻으면 여러 가지 형태로 변화하게 된다고 한다. 캐릭터의 표현에 있어 '드림 캐스트가 아니면 불가능' 이란 느낌을 줄 정도로 멋진 효과가 사용되고 있다.



카오스의 진화형태라고 생각되는 동영상의 한 장면



소닉의 공격도 그대로 흡수해 버린다

게임 시스템에 관하여

소닉 어드벤처의 게임 진행

대부분의 게임이 그렇듯 소닉 어드벤처도 여러 가지 파트가 각각의 역할을 수행하며 하나의 완성된 게임으로 보여지게 된다. 각 요소별 역할을 함께 살펴보도록 하자.

동영상 파트

스토리의 시작과 끝을 확실히 보여주기 위해 실제 게임보다 훨씬 좋은 화질로 이야기를 전달한다. 물론 게임 중간에도 특별한 효과를 주고자 할 때 사용되기도 한다. 소닉 어드벤처에서는 CG기능에 있어서는 타의 추종을 불허하는 드림 캐스트를 통해 환상의 영상세계를 선보일 것으로 기대된다.





액션 파트

액션파트는 특별한 스토리의 진행이 있다기 보다는 이제까지의 소닉을 플레이하는 기분으로 재빠른 반사신경과 연습으로 클리어를 노리는 부분이다. 각 스테이지별로, 각 캐릭터별로 다르게 설정된 클리어 조건에 맞춰 바쁘게 손을 놀려야 하는 파트이다.





이벤트 및 스토리 파트

클리어 뒤나 특정 지역에 돌입했을 때의 파트이다. 각 캐릭터간의 대화나 실제적인 스토리의 진행을 담당하게 되는 모드이다. 각 스토리와의 연결이 이루어지는 부분이니 절대 지나칠 수 없는 부분이기도 하다.







조작은 어떻게?

기본적으로 액션 파트가 전작의 계보를 잇고 있으므로 비슷한 조작환경을 제공할 것으로 보인다. 그러나 이제까지의 방향키와 버튼 한 개로는 3D공간에서의 다채로운 액션에는 무리가 있다. 따라서 소닉 어드벤처에서는 한 개가 늘어난 2개의 버튼을 사용하여 게임을 진행하게 된다. 한 개는 점프, 그리고 나머지 하나는 캐릭터 별로 다른 행동이 설정된 액션 버튼이다. 3D공간이라는 점을 고려해 볼 때 방향 관련 조작은 아날로그 스틱으로 이루어 질 듯 싶다. 소닉 팀의 이전 작품인 '나이츠'와 '버닝 레인저'의 경우에서 증명되었듯 3D공간에서는 아날로그 스틱이 발군의 성능을 발휘하기 때문이다.



2버튼 채용으로 다양한 액션이 가능!



3D공간이라면 역시 아날로그 스틱이 편리



SONIC ADVENTURE 점프 버튼



점프 버튼은 각 캐릭터 공통으로 설정되게 된다. 따라서 점프라는 액션은 모두에게 존재한다는 것 또한 알 수가 있다. 참고로 소닉의 경우 점프 뒤에 다시 한번 점프 버튼을 누르면 '호밍 어택(주변의 적을 자동으로 공격)'이 발동된다.

점프가 공격으로 이어지는 소닉



너클즈

주먹질을 한다. 펀치로 뭔가를 부수거나, 벽을 기어오를 때 등에 사용된다.



에이미

뿅망치를 휘두른다. 볼품없는 공격인 듯이 느껴지는데 도망이라는 에이미의 목표를 생각해볼 때 적을 기절시키는 정도일 듯 싶다.



E-102

손에 달린 총을 보면 더 말할 필요가 없다. E-102 감마의 액션은 머신건의 록온이다. 파워 넘치는 슈팅의 세계가 기다린다.

SONIC ADVENTURE 액션 버튼

액션 버튼은 각 캐릭터마다 따로 설정되어 있어 캐릭터가 변하면 발동되는 동작도 전혀 다르다. 말하자면 특기버튼이라고 할 수 있다. 각 캐릭터 별로 주어진 '특기'를 살펴보자.



소닉

스핀 대시를 한다. 지상에서의 스핀 대시는 이 버튼에 해당한다. 소닉에게 있어 가장 중요한 공격이 스핀 대시(일명: 공굴리기)이다.



테일즈

꼬리돌리기 버튼. 이전에는 버튼을 누르는 것만으로 비행이 가능했는데, 이번엔 그렇지 않은 듯하다. 꼬리를 돌리는 것에 공격판정이 있을 듯하다.



빅

낚시대와 줄을 이용한 여러 가지 액션을 보여준다. 움직임이 둔한 만큼 낚시대로 다양한 액션을 펼칠 듯.

무비를 공개한다

물론 무비 자체는 게임기의 성능과는 거의 무관한 것이지만 오프닝의 연출력은 게임의 연출력과도 직결되는 요소로 아주 중요한 의미를 지니는 것이다. 소닉 어드벤처의 오프닝을 몇컷 감상해 보자.



에그맨 박사의 소행으로 도시는 물바다가 되고 그 도시에 소닉이 등장한다. 무비에서 게임으로 부드럽게 연결된다



소닉의 역동적인 모습을 잘 표현하고 있는 카메라 워크도 놓치지 말자. 최고의 하드에서, 최고의 팀이 만드는 게임을 기다려 보자. 기대해도 좋다

특이한 탈 것, E.G.G와 여행을 떠나는

엘리멘탈 기믹기어

ELEMENTAL GIMMICK GEAR

■제작사: 허드슨/버스데이
■장르: A · RPG
■발매일: 99년 봄
■발매가: 미정

레드 컴퍼니와 손잡고 '북오로'를 개발중인 허드슨이 이번엔 액션 RPG 게임을 준비중이다. 드림캐스트의 구매 욕구를 점점 크게 하는 타이틀이 봇물 터지듯 쏟아져 나오고 있다. 특이한 세계관으로 뭉쳐진 게임 E.G.G를 여러분에게 소개한다.

HUDSON & BIRTHDAY

잃어버린 기억을 찾아 E.G.G에 탑승하는 자

기묘하게 생긴 E.G.G는 고대의 거대 유적에서 발굴되었으며 인간들이 이를 개조하여 다양한 행동을 취할 수 있게 만들었다. 플레이어는 이 메카를 조종하며 잡아 끌기, 던지기, 돌기 등의 여러 가지 액션을 구사하여 적을 퇴치하면서 난해한 트랩을 공략하게 된다. 주인공은 '슬립 맨'이라고 불리우는 E.G.G의 안에서 잠자고 있던 남자이다. 포그너의 이변이 한창일 때 눈을 뜬 그는 이전에 자신과 함께 발굴된 물체에 탑승한다. 잃어버린 기억과 포그너 증식의 미혹을 풀기 위해…



독특한 세계관과 스토리를 잘 연출한 무비



빙벽의 잠에서 깨어나자 그는 모든 기억을 잃었다



다가올 모험에는 무엇이 기다리고 있을까?





액션을 구사해서 몬스터와 트랩을 공략하는 건 A · RPG의 기본

기묘한 물체 E.G.G는 무엇인가

플레이어가 조종하는, 게임의 실질적인 주인공인 'E.G.G'는 유적에서 발굴된 이래, 과학자들이 연구와 조사를 행했지만 그 구동장치에 대해서만은 아직 모른다. 누군가가 '혹시 정령의 힘으로 움직이는 것은 아닐까'라고 해서 ELEMENTAL(불, 물, 대기, 대지 등의 원소), GIMMICK(특수구조), GEAR(장치)라는 명칭이 붙었으며 그 이니셜을 따 E.G.G로 명명된 것이다.



게임의 이미지를 잘 표현한 E.G.G의 1/35 피규어



전고 2.92M, 본체 2.22M, 중량 1.2T

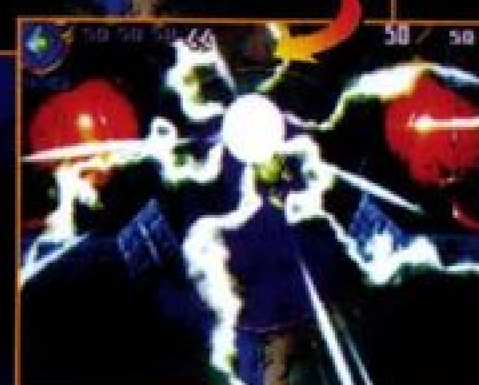
E.G.G의 필살기

E.G.G는 팔에 4대 원소의 힘을 발휘할 수 있는 기믹을 탑재하고 있다. 이것으로 '지오 퀘이크'나 '프라즈마 필드' 등의 필살기를 구사할 수 있다.



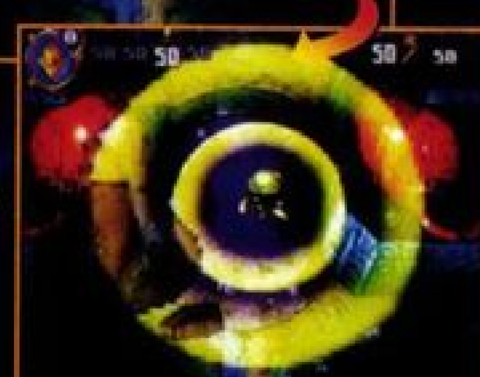
물의 힘을 빌어 적을 얼리는 프리즈 레이저





주변의 적을 번개로 지지는 프라즈마 필드





강력한 지진을 만들어 내는 지오 퀘이크

나온다면 나온다. 4MB 쇼크!

마벨 슈퍼 히어로즈 VS 스트리트 파이터

SS 특보



■개발사: 캡콤
■장르: 격투 액션
■발매일: 10월 예정
■발매가: 5,800(램팩 동봉판 7,800엔)

마벨 VS 스파가 새턴으로 등장한다. 이번에도 역시 4MB 전용 게임으로! 새턴이 2D 격투 게임에 있어서는 최강의 지위라는 것을 다시 한번 확인시켜 줄 마벨 VS 스파. 화면을 가득 채우는 미국만화의 영웅들과 스파 캐릭터들의 화려한 모습을 미리 공개한다. 새턴을 처분한 사람들은 꽤나 억울할 걸?

최강 2D격투는 역시 새턴!

게이머라면 누구나 알고 있는 스파의 캐릭터들과 미국 만화의 영웅들이 합쳐진 게임. 이미 아케이드에 등장해서 많은 동전을 집어삼킨 그 게임이 새턴으로 등장한다. 물론 이전부터 개발중이라는 소식은 들을 수 있었지만, 점점 불안해져 가는 새턴 시장에 있어 혹시 개발 중도하차가 아닐까 하는 불안감마저 가지게 했던 작품이다. 그러나 불안감을 한방에 날려 버리듯이 캡콤은 약속을 지켰다. 완벽 이식되는 새턴용 마벨 VS 스파의 화면을 공개한다.


연출은 더욱 화려하게!

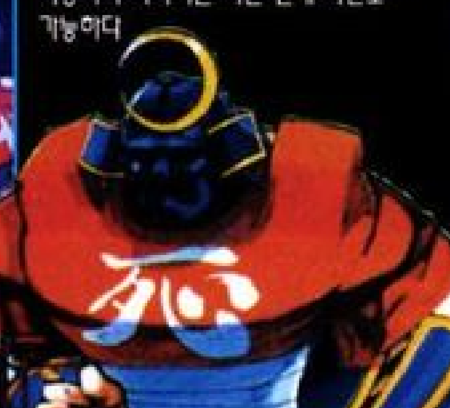

베리어블 콤비네이션

완벽이식 플러스 알파

전작에 있던 베리어블 어택의 경우 아군을 도움과 동시에 캐릭터 체인지가 행해져 진정한 의미의 도움이라기 보다는 단순한 캐릭터 교대의 의미가 더 컸다. 그러나 본 게임의 베리어블 어시스트는 진정한 의미의 도움 공격. 따라서 캐릭터 체인지 시에 생기던 빈틈이 거의 없어지게 되어 더욱 박진감 있는 게임이 가능해 졌다.


도우미 등장


사용하기 따라서는 빠른 전세 역전도 가능하다






이지모드에서는 초보도 무시무시한 전사로!

변신을 거듭하는 게임

에어리얼 레이브의 발동을 위한 기술입력을 단일화시켜 누구나 쉽게 에어리얼을 사용할 수 있게 하였다. 물론 예전의 기술들도 그대로 존재하기 때문에 기존의 실력자들도 그대로 그 기술을 사용할 수 있다. 단 에어리얼에 있어 약간의 제한이 생긴 곳이 있는 데 기존 팬들은 다소 불편함을 느낄 수 있다.


거칠던 일러스트가 부드러워졌다. 캐릭터들도 한층 친근감을 느끼게 한다


바로 앞서 발매된 포켓파이터는 4MB 대응게임(램팩 없어도 실행이 됨)이었지만 이번엔 다시 전용게임으로 돌아왔다


다소의 변경점은 플러스가 될 것인가 마이너스가 될것인가?


'노리마로'는 스트리트 파이터냐? 아니면 마벨 히어로즈?

ARCADE ARC 특보

색다른 체험을 느낄 수 있는 건 슈팅

오우션 헌터



Arcade

■개발사: 세가 AM 1연구소

■장르: 건 슈팅

■발매일: 미정

광대한 바다를 무대로 두 명의 헌터가 거대한 몬스터를 찾아서 싸우는 게임 「오우션 헌터」. 고양이 같이 날카로운 눈빛의 일러스트와 세가의 강력 기판 'MODEL3'로 만든 몬스터들은 무서운 느낌을 들게 한다. 7개의 바다를 지배하고 있는 몬스터를 처치하면 막대한 상금을 준다는데…. 사람들을 헤치는 몬스터를 찾아 그리고 상금을 찾아 바다로 들어가 보자.

The Ocean Hunter

상금 찾아 3만리…

오프닝 대 공개





화면을 보면 알 수 있듯이 게임의 무대는 햇빛도 닿지 않는 암흑의 해저이다. 환상적인 풍경과 가라앉은 선박에서 차례로 습격해 오는 상어와 바다뱀 등의 흉폭한 몬스터는 무섭기만 하다. 플레이어는 '쇼크 건'에게 의지하면서 상금이 목에 걸린 거대한 몬스터를 찾아 해저를 진행해야 한다. 게임 중에는 금괴를 찾거나 위험한 동료를 구하면 라이프를 추가해 주는 다양한 시스템을 도입하였다.

MODEL3의 위력

MODEL3의 뛰어난 기능을 한껏 발휘하여 아름다운 배경과 생물의 생동적인 움직임을 만들어 내었으며, 보통 사람이 체험해 보지 못한 해저의 모험을 보다 생동감 있게 느낄 수 있도록 만든 것이다. 현재 개발중인 이 게임은 9월 17일 일본에서 개최되는 AM쇼에서도 볼 수 있다.

두 사람의 힘이 필요하다

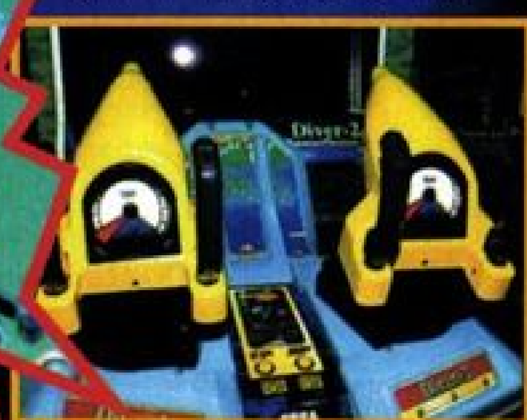
넓디넓은 바다 속에서 빠른 움직임으로 접근해 오는 몬스터와 대처하기 위해서는 서로간에 협력이 필요하다. 이 게임은 공격하면서 조금씩 진행하는 방식이 아니기 때문에 움직임이 빠른 몬스터를 빠르게 쫓아가 확실하게 없애야 한다. 그러기 위해서는 조종과 사격의 분담을 통해서 처치해야 할 것이다.



침몰선 속에서 오징어와 문어에게 공격을 받고 있다



영화 '죠스'에서 느꼈던 섬뜩함을 느낄 수 있다



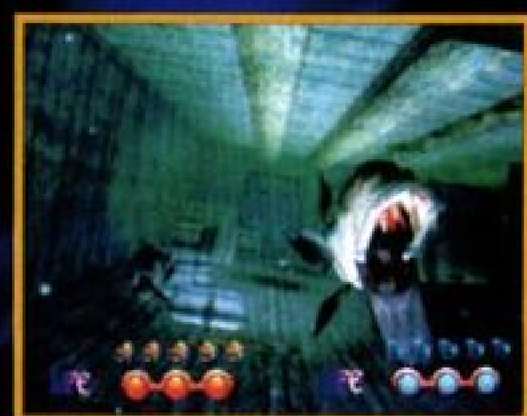
이것이 오우션 헌터의 조종 레버이다



10미터가 넘는 오징어와의 사투. 쇼크 건은 5발마다 재장전 할 수 있다



MODEL3가 만들어 내는 심해의 영상



서로의 협력을 통해서 확실히 제거하자



우주에서 날아 온 세포의 정체를 밝혀라

카오스 히트

Arcade

■개발사: 타이토

■장르: 액션

■발매일: 미정

여러 가지 분자구조와 융합을 통해 번식하는 수수께끼의 우주 세포와 인간과의 싸움을 다룬 「카오스 히트」. 카오스 히트는 타이토의 새 기판인 TAITO-G-NET를 이용하여 화려한 장면을 연출하며 특수무기 'MEWS'를 사용하면서 크리처를 차례차례 쓰러뜨리는 액션감 넘치는 슈팅 액션 게임이다.



3인의 영웅과 함께 하는 다채로운 무기

3인의 영웅인 '미츠키', '버트' 그리고 '릭라이더' 중에서 한 명을 골라 게임을 진행한다. 물론 이 3명은 각각 공격에 특징을 가지고 있으며, 게임 중에 등장하는 다채로운 서브 카트리지(6종류)를 이용하여 다양한 공격을 선보인다. 그래서 어떤 캐릭터를 고르더라도 박력 넘치는 공격을 즐길 수 있다.



다양한 무기를 들고 나온다



이중에서 한 명을 고르자



스테이지의 분기로 인한 새로운 전개

게임을 진행하면서 어떤 장소에 다다르면 발생하는 것이 스테이지 분기이다. 이것은 이벤트에 따라서 그 후의 전개가 변하게 된다. 다른 액션 게임과 다른 점은 이벤트에서 실패를 하더라도 게임이 끝나는 등의 큰 영향이 없다는 점이다. 단지 다른 루트를 진행하며 그에 따라 만나게 되는 보스도 틀려지며 난이도도 변화하기 때문에 중요하게 작용한다는 것뿐이다. 이렇게 다양한 분기점을 통해서 게임을 즐기면 반복되는 스테이지로 지겨워 지는 요소를 없앨 수 있으니 다양한 루트를 체험해 보자.





3O초간 대원의 호위를 부탁한다

○실패하면 크리처에게 후방을 노출시킨다



○성공하면 대원이 뒤를 엄호해 주지만…

거대하고 강한 보스들

스테이지의 마지막에 등장하는 보스는 1대 1로 대전하게 되지만 굉장히 강력하며 다채로운 공격을 선사한다. 지혜를 발휘하여 서브 카트리지를 총동원하여 싸우지 않으면 기다리는 것은 죽음뿐이다. 보스전은 전투가 어려워지는 것뿐만 아니라 그 등장장면도 박력이 넘친다. 당신은 어떻게 이 난관을 해쳐나갈 것인가!!!



화면을 가득 메우는 보스들





전격왕이 바라보는 '98년 하반기 밀리언 소프트는 바로 이거다!

드림 캐스트만으로는 끝나지 않을 것 같은 신 하드웨어의 움직임. 그리고 「FFVII」에 이어 발표된 「드래곤 퀘스트 VII」. 격동의 '98년 하반기 · 밀리언셀러를 달성하는 것, 게임업계를 이끄는 것은 바로, 그 소프트다.

확실한 게임이 줄을 섰다!

도대체 해마다 몇 개정도의 밀리언셀러가 탄생하고 있을까? 전격왕의 자료를 바탕으로 보면 밀리언소프트 달성 소프트 표의 총수는 21개. 집계는 94년부터 현재까지 4년간이기 때문에 년간 5개 정도라는 숫자가 나온다. 더욱이 80~90만개 수준의 소프트를 조사해 보면 역시 년 4~5개는 나오고 있고, 합쳐서 10개는 밀리언급 소프트가 나오고 있다는 것이 된다. 그러면 98년은 어떨까? '97년도 말의 「그랜트리스모」, 「초코보」를 굳이 빼더라도 '98년 상반기에 이미 「바이오하자드2」, 「철권 3」, 「패러사이트 이브」라는 3개의 확실한 밀리언셀러가 탄생했다. 「제노기어스」, 「전차로 GO!」도 밀리언셀러에 근접할 정도로 계속 팔리고 있고, 밀리언 연간 지정석의 반정도 이상은 이미 채워졌다고 할 수 있다. 그렇다면 밀리언셀러는 앞으로 5개 정도밖에 나오지 않는다는 것일까? 분명한 건 올해 하반기는 게임업계 전체가 큰 폭으로 움직이고 있다는 점이다. N64가 오랜만에 눈에 띨 정도로 공세를 펼치고 있고, 64DD는 아직 불확실하지만 세가와 드림 캐스트를 중심으로 하드전쟁을 개시했다는 것. 그리고 당연 카운트를 준비하고 있는 SCE와 「FFVIII」. 이러한 불확정 요소와 '흐름'의 영향이, 생각지도 않은 대히트로 연결되는 일이 가끔 있다. '98년 하반기는 리스키(불황?)이지만 밀리언 히트가 예년이상으로 출현할 가능성을 충분히 내포하고 있는 것은 아닐까?

젤다의 전설 -시간의 오카리나---------

시리즈	라이트	코어	캐릭터	키즈	니치	로코미	전략
●	●	●	/	●	/	/	●



●닌텐도
●닌텐도 64
●액션 · RPG
●98년 11월 14일 발매
●6,800엔

◆소프트의 내용
닌텐도를 대표하는 인기 시리즈 대망의 속편이다. 「마리오64」를 뛰어넘는다고도 하는 그래픽과 액션이 최대의 특징이다. 또한 소년시대 링크와 어른시대의 링크를 조정할 수 있는 등, 시간을 사용한 연출 등도 가득하다.

◆프로모션
5월 E3쇼에 출전. 현재는 하지 않고 있지만 발매시에는 TV CM을 중심으로 한 대량의 프로모션 전개가 예상된다.

◆매스컴의 평판
발매연기, 64DD 제 1탄 예정에서 ROM판으로 변경 등이 이어졌지만, N64전문지의 주목도가 높고, 매달 정보가 소개되고 있다.

◆시장동향
하드 가격 인하와 「포켓몬스타디움」의 히트에 따라 N64의 호조가 충분히 예상된다.

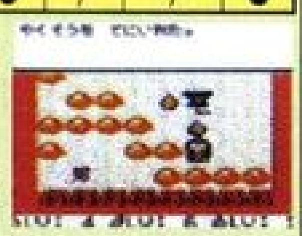
◆총평
화면만 볼 경우 그래픽은 보장할 수 있다. 앞으로는 어떻게 「젤다」다움을 표현할 수 있을지가 포인트.

●밀리언 지수-------------------85%

드래곤퀘스트 몬스터즈-------------

●에닉스 ●GB ●RPG ●98년 9월 25일 발매 ●4,900엔

시리즈	라이트	코어	캐릭터	키즈	니치	로코미	전략
●	●	/	●	●	/	/	●



◆소프트의 내용
시리즈물로 친숙한 몬스터를 동료로 하여 육성할 수 있는 것이 포인트.

◆프로모션
소년지를 중심으로 주로 저연령층을 대상으로 한 프로모션을 전개

◆매스컴의 평판
「VII」에 앞서 발매되는 「드래곤퀘스트」(시리즈)라는 요소도 있어, N64지 등에서 대대적으로 거론되고 있다.

◆시장동향
시장에 좌우되지 않는 GB의 강력함이 발휘될 것인가?

◆총평
GB의 폭넓은 유저층을 얼마만큼 획득할 수 있는 지가 포인트일 것이다.

●밀리언 지수 75%

포켓몬스타디움-----------------

◆소프트의 내용
GB판 「포켓몬」으로 육성한 몬스터를 「64GB팩」을 통해 N64로 재현. GB에서는 심플한 포켓몬 배틀이 박력 있는 3D그래픽으로 확대되어 400만 유저에게 새로운 포켓몬의 세계를 제안한다.

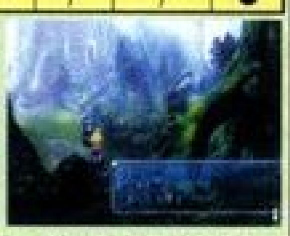
◆프로모션
7월 후반부터 메인타겟인 아이들과 그 부모에게 초점을 모은 TV CM을 집중투하. 그리고 영화, 이벤트를 여름방학중에 전개

◆매스컴의 평판
피카츄의 인기도 있어, 발매전의 주목도는 상당히 높다. 또한 게임지 이외에 「코로코로」등 어린이 성향의 잡지 등에서도 정보가 소개되고 있는 것이 특징이다.

스타오션 ~세컨드스토리~ ----------

●에닉스 ●PS ●RPG ●98년 7월 30일 발매 ●6,800엔

시리즈	라이트	코어	캐릭터	키즈	니치	로코미	전략
●	●	●	/	/	/	/	●



◆소프트의 내용
두 명의 주인공 시점으로 이야기를 진행해갈 수 있는 더블 히어로 시스템이 특징이다.

◆프로모션
에닉스의 디지큐브 참여 제 1탄 소프트로서 잡지, 점포 등에서 프로모션을 전개. PS 각지에서 공략 기사.

◆매스컴의 평판
RPG의 표준격이지만 완성도가 높은 것으로 정평이 나 있다.

◆시장동향
여름 판매작전. RPG 대작이 적기 때문에 유리할 것인가?

◆총평
RGB팬의 기대에 부응하기만 한다면 히트 가능성이 크다.

●밀리언 지수 70%

비트 매니어 --------------------

●코나미 ●PS ●ETC ●98년 10월 1일 예정 ●5,800엔

시리즈	라이트	코어	캐릭터	키즈	니치	로코미	전략
/	●	/	/	/	●	●	/



◆소프트의 내용
아케이드에 새로운 바람을 몰고 온 DJ 게임. 플레이어의 센스가 요구된다.

◆프로모션
아케이드에서의 히트가 가정용 최대의 선전이 되고 있다.

◆매스컴의 평판
이미 게임잡지에서 가장 빨리 보도가 되었으며, 이번 가을 주목 소프트임에 틀림없다.

◆시장동향
전용 콘트롤러 발매로 주목을 받을 것인가?

◆총평
아케이드 인기가 라이트 유저에게 영향을 줄 가능성도 충분하다.

●밀리언 지수 70%

메탈기어 솔리드-----------------

◆소프트의 내용
MSX로 발매되어 높은 평가를 받은 '전설의 소프트'의 속편. 압도적인 퀄리티의 3D화면과, '적에게 발견되면 아웃'이라는 독특한 게임성이 빛나는 제품. 곳곳에 구성진 연출이 삽입되어, 종래의 작품에는 없는 중후한 분위기를 느낄 수 있다.

◆프로모션
「실황 파워풀 프로야구 '98개막판」에 체험판을 동봉하는 등 매니어 이외의 일반층에도 강하게 어필할 것으로 보인다.

◆매스컴의 평판
체험판만으로도 놀랄 만큼 완성도를 맛볼 수 있다. 제작자인 코지마씨에 대한 평판도 더해져, 게임지의 평판은 상당히 높다.

98년 하반기 초 화제작 「FINAL FANTASYⅧ」은 「Ⅶ」을 뛰어넘을 것인가?

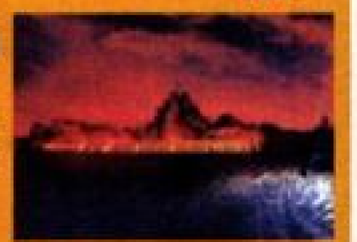
「VII」와 「VIII」, 각각의 차이점을 검증

98년 후반에 발매되는 수많은 게임 중에서도 '스페셜'하다고 해야할 초대작이 스퀘어의 「파이널 판타지 VIII」이다. 전작 「VII」이 300만개 이상의 경이적인 판매기록을 세운 소프트인만큼, 이미 이번 작품도 밀리언히트는 확실하다고 여겨지고 있다. 따라서 여기서는 「VII」과 「VIII」의 발전에서 발매까지의 흐름과 게임의 내용비교, 결국 「VIII」이 전작을 뛰어넘을 수 있을 것인지 어떨지를 검증해 보기로 하자.

전개

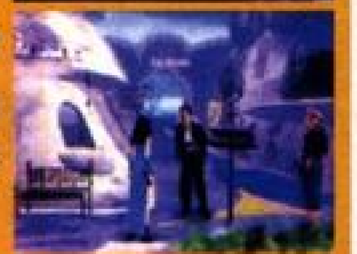
Ⅶ		Ⅷ
96년 3월	발표	98년 6월
96년 8월 2일에 「TOBAL NO. 1」에 동봉. 「TOBAL」자체가 70만개 이상 히트가 되어 많은 유저가 VII의 영상을 접하게 됐다. 이 체험판에서 동영상과 소환마법의 박력에 압도된 사람도 많을 것이다.	체험판	「Ⅷ」체험판은 7월 16일 발매의 「BRAVE FENCER 무사시전」에 동봉. 기본적인 전투와 더욱 아름다워진 동영상 장면을 느낄 수 있다. 또 동시에 「에어가이츠」의 체험판도 수록되어 있다.
「VII」의 발매가 발표되면서 PS는 단번에 활성화, 그때까지 SS가 유리할 것이라던 예상을 뒤집어 엎는 결과를 초래했다. 어떤 의미에서는 현재의 PS시장의 초석이 된 기념비적 소프트라고 할 수 있을 것이다.	시장동향	이미 국민기로서의 지위를 확립하고 있는 PS이지만, 가을 이후는 「젤다」 등의 N64의 대작과 드림 캐스트의 발매로 시장이 크게 변화할 것으로 보인다. 「Ⅷ」이 그들에 대한 견제가 될 것임은 확실하다.
97년 1월 31일	발매일	겨울 예정

Ⅶ ◀◀◀ 철저비교 ▶▶▶ Ⅷ

그래픽

경이적인 CG그래픽을 보인 「VII」이지만 「VIII」에서는 더욱 향상되었다.

캐릭터

캐릭터의 인기가 높은 「VII」에 비해 「VIII」의 캐릭터는 어디까지 갈 수 있을 것인가?




시스템

「VII」의 '마테리아'에 비해 「VIII」는 적에게서 마법을 빼앗는 '도루' 시스템이 특징이다.




연출

소환마법의 연출은 한층 화려하게 변했다. 앞으로는 스토리상의 연출에도 기대를.

총평 영상면에 있어서는 VIII가 압도적으로 위다. 그러나 3D영상이 범람하고 있는 현재로서는 영상의 영향이 전작보다 약한 것은 사실이다. 이제 이야기를 얼마나 충실하게 하느냐가 VII을 뛰어넘을 수 있는 열쇠가 될 것이다.

시리즈	라이트	코어	캐릭터	키즈	니치	로코미	전략
●	●	/	●	●	/	●	●



- 닌텐도
- 닌텐도 64
- ETC
- 98년 8월 1일 발매
- 6, 800엔

◆시장동향

N64가격 인하 영향도 있어, 이미 예약만으로 밀리언을 초과했다고 한다. 하드를 이끄는 소프트.

◆총평

각기 다른 하드 간의 소프트를 링크(연결)시킨 획기성. 최근의 포켓몬 파워를 실감할 수 있는 소프트다.

●밀리언 지수---------------------95%

시리즈	라이트	코어	캐릭터	키즈	니치	로코미	전략
●	/	●	/	/	/	●	●



- 코나미
- PS
- 액션 · 어드벤처
- 98년 9월 3일 발매
- 6, 800엔

◆시장동향

체험판 보급, PS라는 반석 위의 하드웨어, 또 로코미에 의한 평판 등 좋은 조건이 많다.

◆총평

하드유저 경향의 작품이지만 독특한 긴장감이 전해지면 일반층에게까지 보급될 가능성도.

●밀리언 지수---------------------85%

히트작은 속편에서

이상, 98년 하반기에 밀리언 히트의 가능성이 있는 소프트를 소개해 봤는데 라인업을 보면 과거 히트작의 속편이 상당히 많다는 것을 알 수 있다.

그 이유로서는 시장에 있어 팔리는 게임과 팔리지 않는 게임의 양극화가 진행된 결과, 유저와 제작가가 안정지향화 되고 있는 것을 들 수 있을 것이다. 유저 입장에서 보면 게임을 구입할 때의 기준으로 좋아하는 게임의 속편이라고 하는 점은 큰 요인이 된다. 한편 제작자로서도 확실한 판매수량이 눈에 보이는 속편은 상당히 매력적이다. 따라서 반드시 질 높은 작품이 반드시 히트한다고는 할 수 없는 상황을 고려해 볼 때 아직 안정성향의 속편이 많이 등장할 것으로 보인다. 그런데, 금년 하반기를 보면, 역시 11월에 발매되는 드림 캐스트 소프트도 걱정되는 부분이다. 「버철 파이터 3」 등 아케이드 이식작품의 등장이 아직 보이지 않는다는 사실을 생각해 볼 때, 하반기에 밀리언 히트의 가능성이 있는 것은 역시 최근 발표된 「소닉 어드벤처」일 것이다. 그러나 일본에서의 캐릭터 인기도로 볼 때 「소닉」이 밀리언 히트가 되기까지는 하드의 성능을 최대한 살린 참신한 게임성이 필요하다.

닌텐도가 「마리오64」에서 N64의 매력을 이끌어낸 것처럼 소닉이 드림 캐스트를 구현하는 소프트가 되는 것이 밀리언 히트가 되는 조건이라고 해도 과언은 아닐 것이다.

아직 또있다! '98하반기 주목소프트 밀리언 지수

타이틀	제작사	지수	촌평
오우거 배틀3(가칭)	퀘스트	60%	64기대의 대작RPG
피카츄 겐키데츄(가칭)	닌텐도	50%	캐릭터의 인기가 살아날까?
포켓몬스터 피카츄	닌텐도	80%	포켓몬 황버전
어나더 마인드	스퀘어	60%	실사가 사용된 의욕작
이타다키 스트리트 고자스킹	에닉스	70%	정번적 TBL
XI(sai)	SCE	85%	롱 셀러 확정
에어가이츠	스퀘어	60%	아케이드용에서 이식
화성이야기	아스키	50%	히로이 오우지씨 감수
크래시밴디쿳3(가칭)	SCE	95%	히트가 확실한 인기 액션
환상수호전2	코나미	70%	메탈기어에 체험판
사우전드 암즈	아틀라스	60%	애니메 오타쿠층에 맞다
제절초 소생편	춘소프트	55%	나카무라 코우이치씨에 의한↓
카마이타치의 밤	춘소프트	55%	사운드 노벨의↓
거리-운명의 교차점-	춘소프트	60%	PS이식판
초코보의 이상한 던전 2	스퀘어	100%	밀리언 확실
초코보 레이싱	스퀘어	75%	캐릭터 인기가 강세
테일즈 오브 판타지아	남코	85%	정통파RPG
전차로 GO! 2	타이토	90%	대히트 전작의 속편
To Heart	리프	50%	라이트층 획득이 관건
드래곤 퀘스트 VII	에닉스	100%	트리플 밀리언이 될 것인가?
바이오 하자드2 듀얼쇼크버전	캡콤	75%	정방으로서
파라파2(가칭)	SCE	90%	전작 이상의 히트를 누릴지도
브레이브 펜서 무사시전	스퀘어	100%	프랜드파워 발휘
밀리온 그래픽	반다이	55%	손쉬운 경마 시뮬레이션
레이스 게임(가칭)	남코	85%	릿지레이서의 속편
소닉 어드벤처	세가	70%	DC제 1탄 타이틀
D의 식탁 2	와프	50%	화제성은 충분

"밀리언 소프트" 요즘 사정

팔린 소프트와 팔리지 않은 소프트의 격차가 심해지고 있다는 소리가 들리고 있다. 하드의 경쟁, 게임의 다양화, 유저들의 성숙, 이 모든 것을 일괄해 볼 때 과연 "밀리언 소프트"의 사정은 어떠한지?

마케팅, 유통을 통해 보는 키 포인트

'95년이후의 밀리언 달성 소프트 일람

이 표는 전격왕 히트 차트의 데이터를 바탕으로 산출한 것으로 SS, PS 등장기부터 98년 5월 31일 까지 총판매수 100만개 이상을 달성한 밀리언 소프트 일람이다.

순위	타이틀	제작사	기종	발매일	총 판매수
1	파이널 판타지 Ⅶ	스퀘어	PS	1997/ 1/31	3,393,000
2	드래곤 퀘스트Ⅵ -환상의 대지	에닉스	SFC	1995/12/ 9	2,815,000
3	포켓몬스터-레드	닌텐도	GB	1996/ 2/27	2,261,000
4	바이오 하자드2	캡콤	PS	1998/ 1/29	2,146,000
5	그랜트리스모	SCE	PS	1997/12/23	2,102,000
6	포켓몬스터-그린	닌텐도	GB	1996/ 2/27	2,066,000
7	슈퍼 동기콩	닌텐도	SFC	1994/11/26	1,654,000
8	모두의 골프	SCE	PS	1997/ 7/17	1,578,000
9	더비스타리온	아스키	PS	1997/ 7/17	1,562,000
10	크로노 · 트리거	스퀘어	SFC	1995/ 3/11	1,500,000
11	슈퍼 동키콩2	닌텐도	SFC	1995/11/21	1,417,000
12	버철 파이터	세가	SS	1995/12/ 1	1,289,000
13	파이널 판타지택티스	스퀘어	PS	1997/ 6/20	1,245,000
14	철권3	남코	PS	1998/ 3/26	1,240,000
15	철권2	남코	PS	1996/ 3/29	1,167,000
16	슈퍼 마리오64	닌텐도	N64	1996/ 6/23	1,155,000
17	마리오 카트64	닌텐도	N64	1996/12/14	1,125,000
18	드래곤퀘스트Ⅲ - 그리고 전설로	에닉스	SFC	1996/12/ 6	1,071,000
19	초코보의 이상한 던전	스퀘어	PS	1997/12/23	1,047,000
20	바이오 하자드	캡콤	PS	1996/ 3/22	1,016,000
21	패러사이트 이브	스퀘어	PS	1998/ 3/29	1,037,000

「시장의 성격이 변하고 있다」

「바이오2」,「철권3」,「패러사이트 이브」. '98년 상반기 발매소프트 중에서 3개의 밀리언 소프트가 탄생. 대작들이 순조로운 판매를 기록하고 있는 듯 하다. 그러나 전격왕 「게임 광고 조종사」로 친숙한, 이미지 공학연구소의 '후쿠이 요시유키'씨는 이런점을 지적한다. 「크리에이터 · 브랜드 · 시리즈 삼종의 신기(神器)로 팔려고 했던 방법론은 이젠 통용되지 않는다」. 이점은 소프트 구입자의 동향을 확인하는 유통현장에서도 그런 변화를 느낄 수 있다. 또, 양판점 「장난감의 덴마크」강남점 점장인 '이와타 노보루'씨는 다음과 같이 분석하고 있다.



▲막대한 판매율 수치로 디지큐브 유통, PS품귀(상품이 팔림)상황 등 유통업계을 뒤흔든「FFⅦ」. 현재 판매순위 1위 소프트

「게임 인구의 확대가 판매율로 이어지는 것은 아니다」.「게임 시장이 성숙되고, 제각각의 기호에 따라 객층이 세분화되고 있다. 물론 각 객층마다 기대하는 내용은 다르다」. 그리고 「FFⅦ」이후 현저하게 드러난 이 경향에서 밀리언을 달성한다라고 하는 것은 「메인 객층의 수가 확대되는 것이 아니라 메인층과 동시에 제2, 제3의 객층을 구축하는 상태」라는 것이다. 게다가 「이제부터는 소프트들을 만드는데 있어서 크리에이터가 원하는 대로 만들어서는 안된다. 즉, 공략대상을 가지고 제작사들이 뭔가를 "노리고"하지 않으면 안된다」라고 요즘의 게임시장 흐름을 정리하고 있다. 그러나 이 점에 대해서 후쿠이씨의 생각은 조금 다르다. 「요즘은 팔기 위해서가 아니라 예전처럼 크리에이터 자신들이 원하는 소프트를 만들었던 그 원점으로 회귀해 간다는 것을 느낄 수 가 있다」라고 말하고 있다. 예를 들어 「GT」,「전차로 GO!」,「모두의 골프」라는 소프트는 개인의 집착, 매니어의 지지를 받는 소프트들이었다. 이런 소프트들처럼 매니어성을 토대로 메이커가 마케팅이라는 폭탄을 떨어뜨리게 되면 복수층의 유저들에게 대히트를 칠 것이다 라고 이야기한다.


▲인기 시리즈의 PS 판 역시 대히트를 기록


▲'96년 연말 등장 후 1년이상이나 밀리언을 달성한 마리오 카트

드림 캐스트, 강력 원군 '네오지오 포켓' 등장

DC와 호환성을 가진 휴대 게임 머신으로 주목받고 있는 네오지오 포켓이 드디어 모습을 드러내었다. 과연 그 강력한 원군이 DC에 가져올 가능성은?



▲전용 소프트 이외에도 DC와의 호환성을 가지며, 데이터 교환도 가능하다

10월 22일 발매예정. 8개의 전용 소프트도 동시 발매 예정

SNK에서 10월 발매 예정으로만 밝히고 전혀 모습을 예측할 수 없었던 휴대게임기 「네오지오 포켓」이 드디어 모습을 드러내었다.

어댑터(별도판매)를 끼우면 DC와도 접속이 가능한 이 머신은 네오지오 CD와 같은 형태의 콘트롤러를 탑재하고, 그 형태도 심플해 휴대게임기로서의 완벽함을 보이고 있다.

물론 네오지오 포켓끼리 연결해 배틀과 트레이드라고 하는 휴대게임의 역할도 확실하다.

발매일은 10월 22일로 예정되어 있고, 같은 날에 「킹 오브 파이터즈 R-1」를 비롯, 8개의 전용 소프트가 발매된다고 한다. 가격은 6,800엔, 그리고 내년 봄까지는 소프트의 수도 15타이틀까지 늘어날 예정이다.

(본체)

제품명	네오지오 포켓
기본 성능	●CPU 16비트 ●액정: 160×152도트, 모노크로 8계조 ●시스템소프트웨어: 세계시계, 달력, 별점, 알림기능 탑재 ●사용전원: 단 4전지 2개 사용 ●연속동작시간: 약 20시간 (알칼리 건전지 사용) ●16메가 연속억세스 가능 ●내장 RAM: 16K바이트 ●스크롤 기능: 표시우선반전 기능, 윈드 기능, 캐릭터 반전기능 ●스프라이트 기능: 포지션 보정 기능, 캐릭터 반전 기능, 스크롤면과의 표시 우선 설정기능 ●기본화면 구성: 스프라이트면, 스크롤면A, 스크롤면B, 백그라운드
치수	122×74×24 (폭×높이×안 길이)
무게	약130g(전지포함 약 160g)
외부단자	●통신: 유선통신 케이블용 5핀코넥터 ●음성: 이어폰 단자 ●전원: AC어댑터 단자
발매시기	1998년 10월 22일 (예정)
발매가격	6,800엔 예정(별세)

(SOFT)

타이틀	장 르	발매 예정일	발매가
킹 오브 파이터즈 R-1	격투 액션	10월 22일	미정
메론짱의 성장일기	육성 시뮬레이션	10월 22일	미정
네오지오컵 '98(가칭)	스포츠	10월 22일	미정
베이스 볼 스타즈(가칭)	스포츠	10월 22일	미정
테니스(가칭)	스포츠	10월 22일	미정
쯔나게테 퐁(가칭)	퍼즐	10월 22일	미정
장기(가칭)	TBL	10월 22일	미정
마작(가칭)	TBL	10월 22일	미정



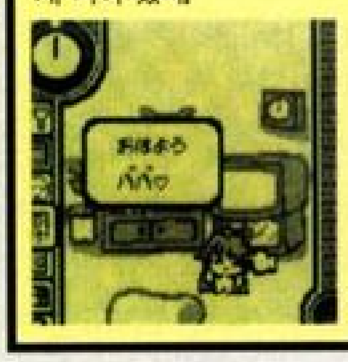
소프트는 사진처럼 카세트에서 공급. 콘트롤러 사용 기분은?

메론짱의 성장일기

소녀를 키워서 동료와 교환?

어느 날 갑자기 하늘에서 내려온 메론짱을 12년간 키우는 육성 시뮬레이션. 아무것도 모르는 그녀에게 여러 가지를 가르쳐, 근사한 여자아이로 성장시킨다. 출현시킨 메론짱의 데이터는 통신기능에 의해 동료와 교환할 수 있게 되어 있다.





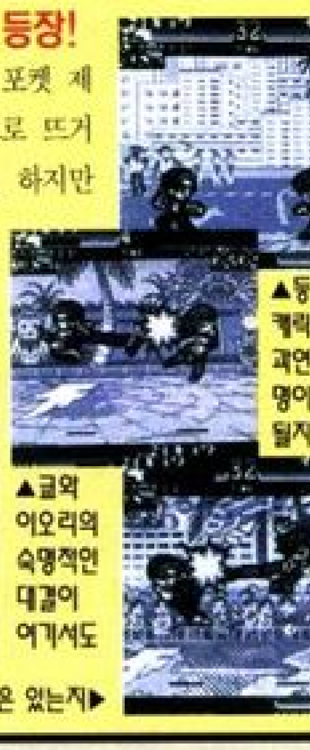
◀메론짱이 인사를 하네요

DATA
제작사● SNK
발매일● 10월 22일 예정
발매가● 미정
육성 SLG

킹 오브 파이터즈 R-1

인기 시리즈가 포켓으로 등장!

「KOF」시리즈가 네오지오 포켓 제1탄 라인업으로 등장. 포켓으로 뜨거운 배틀을 즐길 수 있게 된다. 하지만 과연 포켓에서 육성한 캐릭터가 DC상에서도 가능할 지 아직은 밝혀지지 않고 있다.



▲등장 캐릭터는 과연 몇 명이나 될지?

▲클와 이오리의 숙명적인 대결이 여기서도

DATA
제작사● SNK
발매일● 10월 22일 예정
발매가● 미정
격투 ACT

DC와의 연동은 있는지▶

DC시장 점유율 50% 획득으로의 포진

발표회 이후 DC에 관한 움직임이 없었던 세가가 「고질라」, 「소닉 어드벤처」라고 하는 두가지 소프트를 구체적으로 밝혔다. 그 중에서 세가의 마스코트이면서도 SS시대에는 거의 등장하지 않아 유저들을 안절부절하게 했던 「소닉」시리즈를 내세워 다시 한번 부흥의 시대를 맛보려 하고 있다. 이것은 세가다움을 강조하면서 스타트 대쉬를 성공시키기에 가장 적절한 소프트의 선정이었다고 볼 수 있다. 그리고 하드의 성공은 소프트가 좌우하고 있다는 시점에서 볼 때 지금까지 뿌연 안개 속에 있던 드림 캐스트의 실체는, 속속 라인 업되는 소프트를 통해 그 윤곽이 드러나기 시작했다. 게다가 그 소프트들이 DC에서만 가능한 여러 가지 요소를 활용하고 있다는 것은 세가측으로서도 기쁜 일이 아닐 수 없다.

하드 발매이후도 계속해서 소프트의 공급이 이루어져야 한다는 것은 게임역사가 확실하게 이야기해주고 있다. 그 수확을 혈육으로 삼고 앞으로 더욱더 많은 번창을 위해 세가는 끊임없이 노력할 것이다. 현시점에서 볼 때 이리마지리 사장이 주장하는 「시장 점유율 50% 획득」. 조금은 원대한 포부를 목표로 한 것으로 봐서는 분명, 뭔가 획기적인 비밀스러운 병기가 있음에 틀림이 없다라는 확신이 든다. 하드와 동시 발매 예정으로 되어 있는 5타이틀 중에 2타이틀은 현재 뚜렷이 나타내 보이고 있다. 하지만 남은 3타이틀과 그 외에 대한 정보는 거의 공개되지 않고 있는 실정이다. 하지만 분명 통신기능 어딘가에 세가의 「비밀병기」가 숨겨져 있으리라 믿고 발매가 되기 전까지의 남은 기간동안 온갖 기대를 걸고 그날을 기다리고 싶은 심정이다.

게임광고계의 조종사



백색이 잘 어울리는 스퀘어!?
엷어지는 브랜드 이미지의 향방

이미지 공학 연구소
후쿠이 요시유키

게임업계, 브랜드 이미지의 등급 면에서 볼 때, 쌍벽을 이룬다고 볼 수 있는 업체는 SCE와 스퀘어지만 브랜드를 만들어 온 절차는 상당히 다르다.

SCE는 소니브랜드와 Value Chain(가치의 연쇄) 하에 PS 브랜드를 만들어 왔다. 말하자면 독자성 주도형의 브랜딩(브랜드 만들기)이다. 한편 스퀘어는 「FF」를 플래그쉽(Flag-ship-旗艦)으로 한 상품의 퀄리티 주도형의 브랜딩이다. 따라서 SCE는 발상의 풍부함과 일관성이 있으면 차세대로의 브랜드 이미지를 계승시켜 갈 수 있지만 스퀘어는 통상적으로 절대적인 경쟁우위의 상품을 계속 투입해야만 한다.

최근 스퀘어의 움직임이 활발한 것은 그러한 각도에서 본다면 납득하기 쉬울 것이다.

스퀘어 최초의 어드벤처 게임 「어나더 마인드」는 비 RPG 분야에 있어 경쟁우위를 목표로 한 타이틀. 스퀘어가 자랑하는 3D 컴퓨터 그래픽이 아닌, 실사 혼용이라는 점도 신기축(새로운 계획)에의 도전으로 볼 수 있다. 같은 타입의 「거리」가 그토록 기대를 받았으면서도 참패한 사실을 잘 지켜본 후에 만든 작품이기 때문에 상당히 자신하는 작품일 것이다.

격투게임 「에어가이츠」는 「토발」과 「부시도 블레이드」로 결핍되었던 아케이드 유저로의 접근을 남코와의 동맹으로 실현한 타이틀이다. 양자의 강점을 결합시켜 절대적인 경쟁우위를 확보하려는 시도인 것이다.

미국시장에서의 판매에 역점을 두기위하여 EA사와 합병을 하고, 대작 위주의 타이틀을 선보임으로서 폭 넓은 유저층의 확보를 기대하고 있다.

그 외에도 일본과 미국의 디지털 영상기술을 활용한 영화사업과 디지큐브에서의 비 게임분야의 취급, 캐릭터 사업 참여 등 다각적인 도전을 전개하고 있다.

그러나 모든 영역에서 경쟁우위를 획득하는 것은 어렵다. 예상밖의 난관이 반드시 기다리고 있다. 사실, 스퀘어는 지금까지 비 RPG 장르에서 실적을 쌓았다고는 말할 수 없다. 「토발」이 그러하고,「아인핸더」가 그러하다.

또한 EA와의 제휴도 불안한 면이 많다. 「피파~」와 같이 유통망은 좋으나 지금까지 히트한 실적이 별로 없는 EA의 타이틀이 「EA스퀘어」 브랜드가 된다고 해서 잘 팔린다는 보장은 전혀 없다. 합병(?) 브랜드의 존재가치가 아직 시장에서 인식되어 있지 않은데다가 EA스퀘어 브랜드가 투입될 경우 스퀘어 본래의 브랜드 이미지에 좋은 영향을 미칠 리가 없다.



이처럼 복잡한 상황에서 지금까지 실천해 온 퀄리티 주도형의 브랜딩을 계속 고집하는 것이 유리하지만은 않을 것이다. 결국 SCE와 같은 독자형으로 이동할 수밖에 없는 규모의 기업이 되었다고도 볼 수 있다. SEC는 하드 메이커이기 때문에 하드와 소프트의 밸류체인(가치연쇄)을 전제로 서드파티에게 독자성을 침투시켜 왔다. PS 하드의 보급을 촉진하고, 또한 같은 이미지를 줄 수 있는 타이틀을 골라 집중적인 광고 프로모션을 투하시킨 것이다. 그 타이틀의 히트에 따라 다른 타이틀, 연관 타이틀을 견인한다고 하는 좋은 연쇄를 형성해 왔다.

스퀘어는 소프트 메이커이기 때문에 SCE 방식 그대로 들어맞을 수는 없지만 적어도 스퀘어 타이틀이 확대되고 넓어지면 질수록 스퀘어의 독자성을 전하는, 전해야만 하는 핵이 되는 타이틀의 역할이 더욱 중요해진다.

스퀘어의 잡지광고를 살펴보면 의도적인지 아닌지는 모르지만 지금까지 핵이 되어 왔던 타이틀, 예를 들어 「FF」시리즈, 「패러사이트 이브」, 고전으로는 「크로노 트리거」등의 표현에는 반드시 '흰 배경'이 사용되어 왔다.

지난 달 발매된 「무사시전」도 백색 배경. 유저들이 '아, FFⅧ 체험판이군' 이라고 하지만 충분히 앞으로의 스퀘어를 걸머지고 나갈 타이틀로서 사내의 기대는 클지도 모른다.

한편, 백색을 바탕으로 하는 광고표현의 타이틀은 「프론트 미션」, 「아인핸더」, 「제노기어스」 등. 확실한 팬 층은 있지만 일반성이 결여되어 있는 타이틀이다. 스퀘어가 독자성 주도형의 브랜딩을 하는 데는 이 백색 배경을 더욱 확고히 한다면 좋을 것이다. '백색 배경' 이야말로 스퀘어의 본류인 것을 전면에 내세운다면 다른 타이틀의 위치가 더욱 명확해져 유저도 혼란을 겪지 않을 것이다.

스퀘어에는 우리들이 아직 모르는 신규사업이 준비되어 있다. 그러면 더욱 자사의 독자성을 표현하는 광고 시스템의 도입을 서두르는 편이 좋을 것이다.

이 기사는 일본 「전격왕」9월호의 기사를 번역 기재한 것입니다.

차세대 인터뷰

자신을 발견하는 것!! 그것이 바로 D2의 테마입니다

지난 5월 21일 드림 캐스트 발표회장에서 세가의 드림 캐스트 발표와 함께 「D의 식탁2」 오프닝이 공개되어 매스컴의 최대 주목을 받고 있다. 항상 새로운 것을 추구하는 개척자 정신의 선두주자 이이노겐지가 말하는 진정한 D2의 세계에 대해 그의 설명을 들어봤다.

"D2는 지금까지의 작품 세계와는 비교될 수 없을 정도의, 10배 이상의 규모를 그리고 있습니다. 雪山(새하얀 나라)에서 잊어버리기 쉬운 것, 잃어버리기 쉬운 것 그리고 보이지 않는 세계를 찾아가는 것. 그리고 그 세계를 찾아가는 과정에서 자신을 발견하는 것이 바로 D2의 테마입니다."

하얀 설원에서 진행되는 D2는 바로 무언가를 찾아가는 과정 속에서 진정한 자아를 발견하는 모습이 이이노겐지 그가 그리는 진정한 D2의 테마이다.

'제 2의 파괴의 신 사도우, 파괴를 위해, 창조를 위해 질서를 위해 제2의 파괴신 사도우…' 라는 주문 비슷한 주술적인 말을 반복하는 이상한 남자, 지구를 향해 다가오는 운석 등 오프닝에 등장한 장면들만 보아도 이번 D2의 세계가 여느 게임과는 다른 포괄적인 세계와 인간 내면, 그리고 다중인격의 인간상을 그리고 있음을 파악할 수 있다.

뿐만 아니라 산장으로 들어온 테러리스트가 몬스터로 변해 죽어가는 장면



D2 총감독을 맡은 이이노겐지

들, 이 모든 복선을 암시하는 오프닝 신들은 앞으로 게임을 진행하는데 차례로 구체화되며 중요한 역할을 하게 될 것이라는 게 그의 설명이다.

"쉽고 간단하여 누구라도 즐길 수 있는 타입의 게임을 만들고 싶었습니다. 그것이 바로 아케이드 게임의 건슈팅과 흡사한 전투 시스템을 도입하였던 이유이고요. 세이브 역시 시한제한 등을 없애 건물 안에서는 어느 곳에서나 세이브가 가능하도록 하였습니다."

과거 그의 게임과 비교해 D2가 와프같지 않다라는 지적에 대해 쉬운 게임을 만들고자 했다는 그의 제작 의도와 새로운 것을 추구하며 분위기를 바꾸어 가는 창작자의 의무를 설명하고 있다. D의 식탁과 리얼사운드 등 그의 게임에서 빼 놓을 수 없는 것이 바로 '선택'이다. 이번 D2에서도 예를들어 로버트와 킴벌리가 로라의 동료가 되어 게임을 진행하다가 결국 그들이 몬스터로 변하게 되었다. 마지막 로라는 그들을 죽여야 하느냐의 선택의 기로에 서게 된다. 로버트와 킴벌리 그들의 죽음 여부로 엔딩이 나뉘어지지 않겠느냐는 이이노의 게임을 해 본 사람이라면 누구나가 생각할 수 있는 것이 바로 이런 선택기이다. 이에 대해 "고민하고 있습니다. 작가로서 작품 세계에서 호소하고 싶은 것들이 있는 반면 작품의 전체적인 흐름 등을 고려하지 않으면 안되는 면도 있습니다. 그러나 지금까지와는 다른 방법으로 하고 싶은 것도 작가로서의 생각입니다. 솔직히 아직은 확신하지 못하겠습니다"



그는 진정한 크리에이터로 게임계에 인식될 것이다

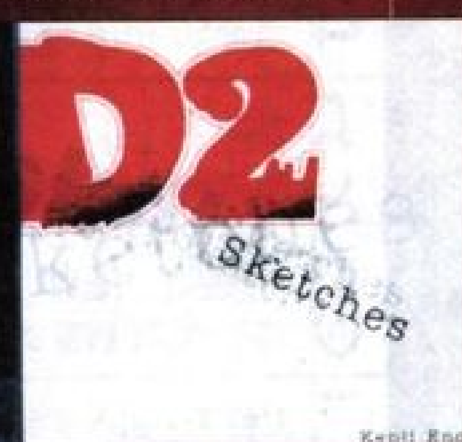
PDA와 통신기능 당연히 채택

"비주얼 메모리와 통신기능 역시 D2에서 이용할 것입니다. 물론 이것들은 전체적인 게임에 있어서 아주 일부분을 해당하기는 합니다. 게임의 전체적인 밸런스를 고려하면서 드림 캐스트의 기능을 게이머에게 소개하기 위해서라도 반드시 채택할 예정입니다"

「모으자 고질라」에서 고질라를 키우는 시스템처럼 D2의 몬스터를 키우는 기능으로 비주얼 메모리를 사용하지 않느냐는 질문에 대해 그는 아직 결정하지 못했다고 설명한다. 일단은 드림 캐스트에 장착된 모든 기능들을 작품 내에서 모두 활용해 기존 게임기에서는 느낄 수 없는 묘미를 주고 싶다는 것이 그의 생각이다.

이번 D2 사운드의 지향점에 대한 질문에 "가장 표현하기 힘든 것이 바로 자연의 세계입니다. 특히 설원을 무대로 펼쳐지는 이번 D2의 사운드에서 제가 가장 중시하고 있는 부분이 바로 리얼리티와 내츄럴함을 추구하고 있습니다. 눈을 밟는 소리, 눈이 휘날리는 소리 등 자연의 원음을 있는 그대로 표현하고자 했습니다."

눈의 세계는 아주 작은 흔들림까지 민감하게 반응한다. 리얼한 3D 게임을 표현하기 위한 입체적인 음향과 아주 세세한 소리까지 완벽하게 재현하고자 하는 영상과의 매치 등 이번 D2에서는 종합적인 음향 테크닉을 요구한다. 이에 음향적인 면에서 전체적인 게임 밸런스와 부합되는 게임을 만들고자 하는 것이 이이노의 의지이다.



이례적으로 게임보다 먼저 발매된 D2 Sketches

6월 30일, D2의 발매에 앞서 이례적으로 'D2 스케치'가 발매되었다. 피아노, 첼로, 바이올린의 클래식컬한 사운드가 들려주는 D2 스케치에서 이이노가 표현하고자 하는 D2의 분위기와 세계관을 느낄 수 있다.

작곡을 한다는 것은 나에게 있어서는 머리 속에 있는 비전을 음으로 표현하는 것입니다. 그리고 그 비전의 전달 여부가 특히 이번 같은 스케치앨범의 중요한 점이라고 생각합니다. 이번 작곡은 나에게 있어서 게임창작과는 전혀 다른 오랜만에 신선한 체험을 했습니다. 평상시와는 다른 뇌를 사용한 느낌으로 굉장히 기분이 좋았습니다. 그런 좋은 기분을 그대로 수록한 것이 바로 이 앨범입니다. 스케치이므로 다소 미흡한 부분도 있다고 생각하지만 좋은 분위기와 비전은 전해지지 않았나하고 생각합니다.

— 이이노 —

TOP GAME RANKING

벌써 가을의 문턱에 접어들면서 게임챔프도 「게임파워」로 제호를 새로이 단장했다. 게임하기에 덥지도 춥지도 않은 좋은 계절이다. 이 가을의 문턱에서 할만한 게임인 스타오션, 무사시전이 나란히 1, 2위를 차지했고 점점 뒤로 밀려나는 하드웨어임에도 불구하고 루나 2, 밧켄로더 같은 SS타이틀이 눈에 띈다. 기대순위는 1위에서 4위까지 지난 달과 변동이 없고 랭킹 사상 처음으로 드림 캐스트의 타이틀(D2)이 순위에 올랐다. 기종별 순위에서는 닌텐도64의 F-ZERO X와 아케이드의 타임크라이시스 등이 새로이 진입한 타이틀이다.

■ 통계 기간 : 1998년 8월 1일 ~ 8월 31일
■ 조사 방법 : 게임챔프 98년 9월호 애독자 엽서 (30%)
국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

인기 소프트 TOP 10

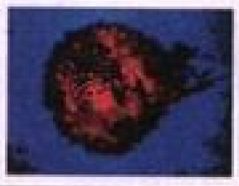
1 스타오션 -더 세컨드 스토리- (NEW)
PS
RPG
에닉스
7월 30일



2 브레이브 펜서 -무사시전- (↑5)
PS
액션 RPG
스퀘어
7월 16일



3 딥 피어 (↑1)
SS
호러 어드벤처
세가
7월 16일



4 루나 2 이터널 블루 (NEW)
SS/RPG/각천서점 · 뱅가드/ESP/ 7월 23일

5 철권 3 (↓1)
PS/격투액션/남코/3월 26일

6 밧켄로더 (NEW)
SS/SRPG/세가/8월 6일

7 사립 저스티스 학원 (NEW)
PS/격투액션/캡콤/7월 30일

8 KOF '97 (↓2)
SS/격투액션/SNK/3월 26일

9 실황 위닝 일레븐-월드컵 프랑스 '98 (↓4)
PS/스포츠/코나미/5월 28일

10 실황 파워풀 프로야구 '98 개막판 (NEW)
PS/스포츠/코나미/7월 23일

기대 소프트 TOP 10

1 파이널 판타지 8 (→)
PS
RPG
스퀘어



2 젤다의 전설 64 -시간의 오카리나- (→)
N64
RPG
닌텐도



3 드래곤 퀘스트 7 (→)
PS
RPG
에닉스



4 버철 파이터 3 (→)
SS/격투액션/세가

5 D의 식탁 2 (NEW)
DC/어드벤처/와프

6 메탈기어 솔리드 (↑3)
PS/액션 어드벤처/코나미

7 샤이닝 포스 3 (NEW)
SS/SRPG/세가

8 초코보의 이상한 던전 2 (NEW)
PS/3D던전형 RPG/스퀘어

9 윈백 (↓3)
N64/액션/코에이

10 D&D 콜렉션 (↓1)
SS/액션 RPG/캡콤

FREE RANKING

여럿이 하기 좋은 게임베스트 5

'게임은 혼자 방에 틀어박혀 즐기는 것이 아니다' 라는 것은 당연한 사실. 즐거움은 나누면 두배가 된다는 사실이 가장 잘 적용되는 것이 멀티 게임일 것이다. PC용 '스타 크래프트' 등의 게임이 인기를 끄는 것도 게임자체의 재미보다는 여럿이서 함께 즐긴다는 사실에서 오는 즐거움이 아닐까? 게임기에서 멀티 게임이 보편화 된 것은 기본으로 컨트롤러를 4개 접속할 수 있었던 N64 시절부터. 물론 다른 게임기도 멀티 탭이라는 주변기기를 여럿이 함께 즐기는 게임 세계를 만들 수 있다. 여럿이 나누는 게임의 세계를 잠깐 들여다 보자.

1 마리오 카트64 (N64)

스터디 셀러라고 하기에 부족함이 없는 게임 '남녀노소 누구나' 라는 광고문구는 마리오 카트를 위해서 만들어 진 듯하다. 쾌하고도 즐거운 레이싱 세계를 경험해 보자.



2 봄버맨 (SS)

손님접대용으로 알맞다. 특히 뭔가 내기를 걸고 하면 재밌는 아기자기한 깔끔한 그래픽에 일품인 액션 게임이다. 귀여운 봄버맨을 만나보자.



3 철권 3 (PS)

친구들과 두 패로 팀을 가른 뒤 철권 3 팀배틀 모드로 들어가자. 캐릭터를 선택하지 않고 START 버튼을 누르면 캐릭터가 랜덤하게 나오기 때문에 더욱 재미있다.



4 전파 소년적 게임 (PS)

모르고 있는 사람들도 있지만 PS용 멀티탭 유저라면 누구나 배꼽빠지게 웃으며 즐긴 멀티 게임의 명작. 특히 '무궁화 꽃이 피었습니다', '청기백기'가 재미있다.



5 사립 저스티스 학원(PS)

5개의 게임 중에서 가장 최근 게임이다. 역시 멀티탭을 이용한 플레이면 더욱 좋고, 특히 협력전과 리그전이 상당히 재미있다.



플레이스테이션 TOP 5

1 스타오션 -더 세컨드 스토리- (NEW)
PS
RPG
스퀘어
7월 30일



2 브레이브 펜서 -무사시전- (→)
PS
액션 RPG
스퀘어
7월 16일



3 철권 3 (↓2)
PS/격투액션/남코/3월 26일

4 사립 저스티스 학원 (NEW)
PS/격투액션/캡콤/7월 30일

5 실황 위닝 일레븐-월드컵 프랑스 '98 -(↓2)
PS/스포츠/코나미/5월 28일

새턴 TOP 5

1 딥 피어 (↑3)
SS
호러 어드벤처
세가
7월 16일



2 루나 2 이터널 블루 (NEW)
SS
RPG
각천서점 · 뱅가드/ESP
7월 23일



3 빗켄로더 (NEW)
SS/SRPG/세가 /8월 6일

4 KOF '97 (↓1)
SS/격투액션/SNK/3월 26일

5 악마성 드라큘라 X (NEW)
SS/액션RPG/6월 25일

닌텐도 64 TOP 5

1 실황 월드사커 3 (→)
스포츠
코나미
97년 9월 18일



2 F-ZERO X (NEW)



3 실황 월드사커 -프랑스 월드컵 98- (↓1)
스포츠/코나미/6월 4일

4 실황 파워풀 프로야구 5 (↓1)
스포츠/코나미/3월 26일

5 슈퍼 로봇 스피리츠 (NEW)
액션/반프레스토/ 7월 17일

ARCADE 아케이드 TOP 5

1 KOF '97 (→)
격투액션
SNK



2 철권 3 (→)
격투액션
남코



3 타임 크라이시스 2 (NEW)
건 슈팅/남코

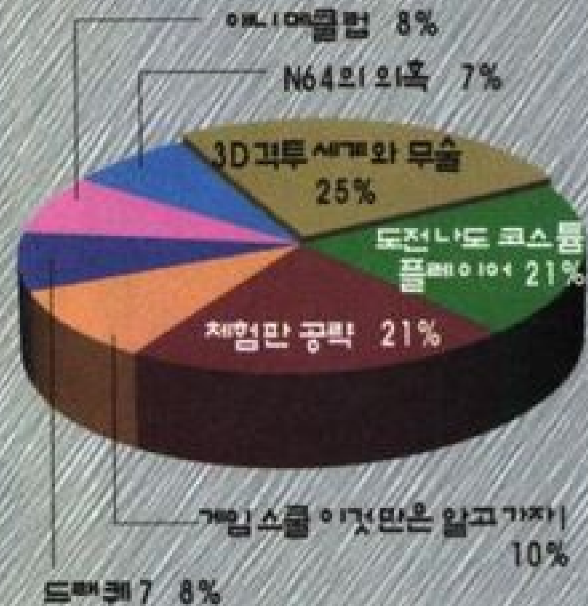
4 스트리트 파이터 EX 2 (NEW)
격투액션/아리카

5 라이벌 스쿨 (→)
격투액션/캡콤

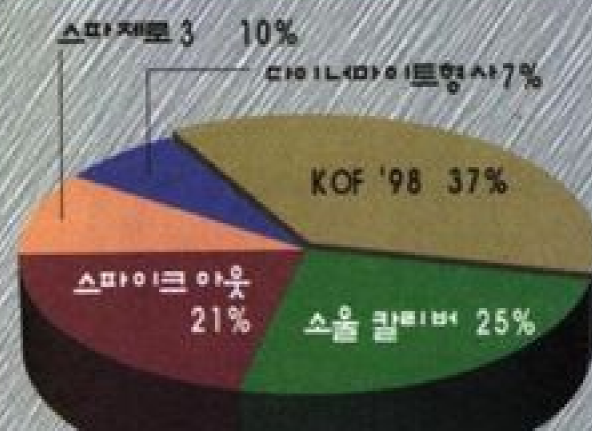
애독자 텔레파시

9월호는 여느 달보다 재미있는 기사가 많았던 달이었다. 1위는 3D격투세계와 무술이 차지, 격투게임 유저들이 많다는 것을 보여주고 있고 2위 또한 마찬가지. 4위 게임스쿨 기사는 특히 게임을 제작하려는 유저들로부터 많은 도움이 됐다는 의견이 많았다. PC게임을 다루던 게임파워가 없어진 후 처음으로 PC게임 인기순위를 매겨보았다. 1위는 역시 「스타」, 2위도 역시 전략시뮬레이션 「코만도스」가 차지하고 있으며 「FF7 PC」는 6위를 기록했다.

9월호에서 가장 재미있었던 기사 7



가장 기대되는 ARC 게임 5



PC게임 베스트 5









꿈의 게임기를 잡아라!

Dreamcast 드림 캐스트 국내유치작전 카운트 다운 돌입!

세가의 128비트 게임기 「드림 캐스트(DreamCast)」의 발매가 초읽기에 들어간 가운데 국내 유통업계의 「드림 캐스트(이하 DC)」 유치작전이 서서히 수면 위로 떠오르고 있다. 특히 드림 캐스트의 하드웨어를 생산하게 된 현대세가와, 새턴과 플레이 스테이션의 국내유통에 열정을 보였던 카마(KAMA) 엔터테인먼트가 '드림 캐스트 드림(Dream)'의 주역으로 떠올랐다. 과연 이들은 보이지 않는 꿈(Dream)을 어떻게 실현시킬 것인지 그들의 전략을 살펴보았다.

꿈의 게임기를 잡아라!

'꿈은 꿈으로 끝날 것인가?' LG 3DO에서 시작된 국내 유통업체들의 일본 차세대기 사업에 대한 꿈은 결국 '꿈'으로 끝났다. 드림 캐스트 또한 일본 내에서도 그 '사업성'이 모호한 관계로 국내에서도 '잘 될까' 하는 우려 속에 차세대기에 대한 '꿈'을 키우고 있다.

8월 현재 국내 DC 관련 업체는 현대세가, 카마, AK통상, 판타그램까지 총 4개 업체로 확인됐다. 하이콤과 우영은 재고정리와 부도의 수렁에서 벗어나기 위해 안간힘을 쓰고 있어 차세대기 유통은 어려울 것으로 보이며 삼성도 별다른 움직임은 보이지 않고 있다.

그중 가장 활발한 움직임을 보이는 곳은 현대세가와 카마로, 각각 하드웨어와 소프트웨어에 강세를 보인다. 현대세가는 OEM방식으로 드림 캐스트 전체 생산의 10~20%를 담당, 그 중 일부를 국내에 유통시킨다는 계획이며 카마는 자사의 제작팀을 활용한 드림 캐스트 전용 소프트를 제작할 계획이다. 한편 AK통상은 호리전기와의 독점유통 계약으로 DC 주변기기를 들여오게 되며, 판타그램은 「샤이닝 로어」라는 롤플레잉 게임을 DC용으로 제작할 예정이다.

많은 걸림돌-가격과의 전쟁

차세대기 수입의 가장 핵심은 '판매가격'. 차세대기 수입 4전 4패의 전적을 떠 안게 된 유통업계의 가장 큰 부담은 '가격'이다.

불법 유통과 엄청난 세금으로 하드웨어는 도저히 채산성이 맞지 않아 소프트웨어로 승부할 수밖에 없다는 데는 현대세가와 카마 모두 공통된 의견이다. 그러나 카마에서 생각하는 드림 캐스트의 가격은 40만원대, 현대세가는 20만원대로 큰 차이를 보이고 있다.

현대세가는 OEM 방식의 생산으로 국내에 바로 유통시킬 수 있기 때문에 각종 세금이 면제될 수 있다는 주장이다. 또한 소프트 중심의 전략을 살려, 손해를 보더라도 200달러 정도의 드림 캐스트를 20만원대에 유통시킬 계획이라고 설명한다. 이에 카마는 드림 캐스트가 200달러라고는 하지만 300달러(엔화 3만엔)에 가까워 여기에 세금 40%가 합쳐지면 40만원대가 훨씬 넘을 것이라는 주장이다.

현대측의 주장대로 OEM 생산으로 '관세'가 면제되더라도, 생산과 유통은 별개의 문제이기 때문에 20만원대라는 가격은 가히 충격적이다. 일본에서 정확한 가격을 밝히지 않은만큼 국내 가격도 예측하기 어렵지만 두 업체가 진정한 소프트 중심의 전략을 세웠다면 20~30만원대 유통시키는 것이 가장 바람직할 것이다.

하드웨어와는 달리 소프트는 불법유통상에 비해 어느정도 승산이 있다. 발표대로 새턴과 비슷한 가격인 5,800엔 정도에 책정될 경우, 유통업계에서는 3,000엔 정도에 들여올 수 있기 때문이라는 것이 카마측의 설명.

가격 다음으로 중요한 것은 '수입시기'. 불법유통상이 없었다면 상황은 달라지겠지만 소프트와 하드웨어를 정식으

국내 드림캐스트 사업 관련업체 상황

구분	현대세가	카마	AK통상	판타그램
H/W 수입	○	○	○(주변기기)	×
H/W 개발	○	×	×	×
DC용 S/W 개발	○	○	×	○(PS, PC동시)
PC용 S/W 이식	○	○	×	×
S/W 수입	○	○	×	×

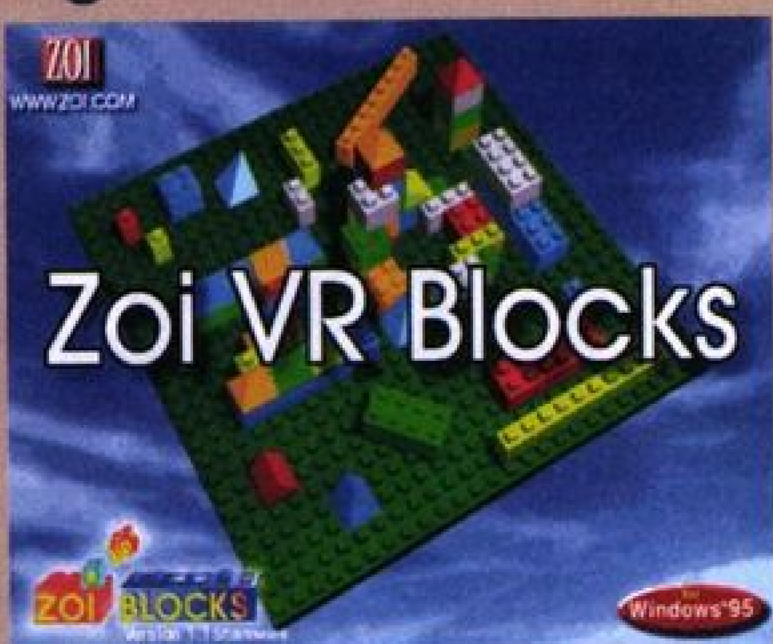
로 들여올 경우 현지보다 3~6개월 가량 발매가 늦어져 지금까지 많은 유통업체가 유저들을 불법유통상에게 빼앗겨야 했다.

DC 또한 크게 다르지 않다. 국내에는 빨라도 내년 초에나 정식으로 DC가 수입될 전망이다. DC의 동시 발매 타이틀로는 일본어가 많이 들어가는 롤플레잉이나 어드벤처 보다는 액션, 레이싱 게임 등 세가측의 배려가 있을 것이라는 것이 카마 측의 설명이다.

세가가 직접 한국에 진출할 가능성도 생각해 볼 문제인데 그 가능성은 거의 희박하다. 현재 유럽, 아메리카 2~3곳밖에 지사를 두지 않은 세가가 '세가 코리아'를 세우기에는 여력이 부족한 것으로 알려졌다.



국내 개발사 DC 서드파티 등록 희망적!



지오이월드의 「조이블럭」

국내 중견 PC게임 업계에서는 그동안 PC타이틀을 PS와 SS 등으로 이식하려는 많은 노력을 보여왔으며 올 12월 '소프트 맥스'의 PS용 「창세기전 2」가 첫 테이프를 끊을 예정이다. 하지만 이들 제작사는 번번히 세가와 소니의 높은 벽을 실감해야 했는데 이에 현대세가와 카마에서 자신이 진정한 '세가의 창구역'임을 자청하고 나선 것이다.



판타그램의 「샤이닝 로어」

현대세가에서는 '지오이월드'와 '시노조익'이라는 2개의 개발사를 확보, 8월 20일 「에일리언 카운터」의 제작발표회를 가졌으며 지오이월드의 교육용 소프트웨어인 「조이블럭」은 이미 세가에 사업계획서(기획서)를 제출한 상태로 세가에서 좋은 반응을 보이고 있다고 한다. 카마에서도 '가람과 바람', '조이맥스' 이외의 개발팀을 섭외하면서 개발사의 DC 참여를 유도하고 있다.

하늘의 별 따기만큼이나 등록이 어렵다는 일본의 서드파티에 이들이 이처럼 적극적인 자세를 취하는데는 이유가 있다. 새턴의 주가하락, A급 제작사의 PS 참여, 신 하드웨어의 라인업 부족 등으로 세가를 구원해 줄 '스퀘어'와 같은 용자의 출현이 그 어느 때보다 절실한 상태다. 이런 상황에서 세가가 한국으로 그 눈길을 돌린 것이다.


소프트맥스의 「창세기전 2」

DC용 소프트 개발은 상당히 매력적이다. PS나 SS와는 달리 DC는 구동환경이 윈도CE 이기 때문에 국내에서 생산되는 PC게임의 컨버전이 상당히 쉽기 때문이다. 만약 '제대로 된 게임'이라는전제만 충족시킬 수 있다면 DC용 소프트 개발은 무한한 가능성을 제공할 것이다.

드림 캐스트 소프트웨어 라이센스 계약 절차

- ○ 기밀 유지계약의 체결
- ○ 기획개요서의 제출
- ○ 회사 개요서 / 개발 경력서 제출 / 게임샘플 제출
- ○ 심사
- ○ 라이센스 계약체결
- ○ 기획서 제출
- ○ 개발시작
- ★ 타이틀 조건 : 오리지널, PC에서 이식은 불가(오리지널 요소 포함), 18세 이상 불가

경쟁보다는 협력으로…

드림 캐스트를 유치하려는 이들 업체들의 부산한 움직임이 그리 달갑지는 않다. 대기업은 대기업대로 사업성이 없다 싶으면 곧바로 사업팀을 해체해버리고, 중견 게임업체도 사업성만을 내세워 이윤을 챙기거나 포기해버린 사례가 많았던 이유에서다.

카마와 현대세가 두 업체의 DC 유치 노력이 차세대기 발매 때면 연례행사처럼 치루는 '호들갑'으로 그칠 것인지, '국내 게임기 자체개발'에의 새로운 싹을 틔울지는 두고봐야 할 일이지만, 철저한 사전조사와 마케팅 전략으로 비디오게임기 시장의 정상화에 힘을 다해야 할 것이다. 이를 위해서는 DC 수입 업체들끼리 '경쟁'보다는 상호조정이나 협력에 관한 이해관계가 뒷받침되어야 할 것이다.

또 한가지, 세월을 거듭해 온 정부의 경직된 정책은 게임계의 큰 장애물이다. 불법복제, 불법유통의 한시적인 단속은 수많은 정식 유통업자들이 문을 닫게 만들었고 천편일률적인 심의 또한 국내 게임계의 정체성에 큰 보탬이 되고 있기 때문이다.

이는 국가적 차원의 '지원'이나 대책이 주어지지 않는 이상, 해결방법이 없다. 대기업이든 중소기업이든 불법 유통상 앞에는 무기력할 수밖에 없고, 재미없는 게임만 통과시키는 심의 기준은 불법복제를 더욱 부채질할 것이기 때문이다.



INTERVIEW

KAMA
박현규 사장



"한국시장에서는 하드웨어보다 '소프트웨어'가 시장성이 있다고 봅니다. '오리지널 DC용 소프트 개발'과 'PC게임 타이틀의 DC 이식', 'DC 소프트 국내 유통', 이 3가지가 카마의 3대 소프트웨어 사업입니다. 따라서 카마의 사업은 '소프트웨어를 기반으로 한 하드웨어 유통'의 형태가 될 것입니다."

몇 달 전 일본 세가를 방문하고 돌아온 박현규 사장은 'DC의 소프트웨어 사업이 상당히 매력적'이라며 앞으로 DC의 소프트사업에 주력할 것이라고 밝혔다.

"행정편의주의에 빠진 심의기관이나 불법유통상이 걸림돌이긴 하지만 소프트 사업은 상당히 매력적입니다. 심의도 10월 김대중 대통령의 일본 방문을 계기로 차차 완화될 것으로 보고 있으며 세가와의 직거래로 속칭 '보따리상'보다도 더 싼 가격에 소프트를 제공할 수 있기 때문입니다"

특히 '바람과 기람' 팀 등, 자체 제작팀의 'PC타이틀의 DC 이식'에 많은 기대를 걸고 있는 박 사장은 "현재 세가로부터 DC S/W 라이센스 관련 서류를 제공받아 DC용 소프트를 기획중에 있다"면서 세가로부터 작품성만 인정받으면 컨버전은 어려울 것이 없을 것으로 내다봤다.

박현규 사장은 또 "카마가 세가의 창구역할을 해달라'는 세가측의 의견대로 국산게임의 컨버전 사업과 더불어 드림 캐스트의 하드웨어와 소프트웨어, 주변기기까지 모두 유통할 계획"이라는 포부를 밝혔다.



INTERVIEW

현대세가
전동수 사장

"「드림 캐스트」를 OEM(주문자상표부착)방식으로 생산하는데 세가측과 기본적인 합의를 봤습니다. 또한 「조이블럭」이라는 소프트를 드림 캐스트로 발매하기로 하고 사업계획서를 제출한 상태입니다. 앞으로 현대세가는 국산게임이 일본으로 진출, 더 나은 환경에서 게임을 개발할 수 있도록 지원을 아끼지 않을 것입니다"

현대세가에서 첫 유통을 맡게 된 「에일리언 인카운터」의 제작발표회 기조연설에서 전동수 사장이 밝힌 내용이다.

전동수 사장은 이어 가진 인터뷰에서 "현대세가에서 OEM방식으로 생산되는 하드웨어는 현대의 64DRAM 칩이 사용되며, 11월 일본발매 이후 일본을 제외한 미국, 유럽, 동남아 등지에 발매되는데 그 중 일부를 한국 시장에 유통시킬 것"이라며 하드웨어의 생산과 함께 '유통'도 할 것임을 분명히 했으며 소프트웨어 중심의 영업으로 가격 또한 상당히 낮게 책정될 것이라고 덧붙였다.

전동수 사장은 또 "일본이 평가하는 우리나라의 소프트웨어 개발수준은 일본의 초등학생 수준 정도로 열악하다"고 지적하고, 좋은 작품을 만들어 한국게임의 진화된 모습을 보여주어야 한다고 강조했다.

그동안 게임유통이 중심이었던 현대가 '현대세가'라는 새로운 이름으로 현대게임스쿨과 더불어 국내 개발사들과 손잡고 '제작'에의 문을 두드린 것이다. 이에 대해 전동수 사장은 "시노조익을 지원하는 것도 이러한 '국산게임제작'에 일조를 하기위한 것에서 비롯된 것"이라고 설명하고 이들이 차후에는 DC용 소프트를 개발할 수 있도록 적극 지원할 예정이라고 전했다.



「드림 캐스트」 국내발매 기념 특별 앙케이트



드림 캐스트의 국내 발매가 점점 가시화 되고 있습니다. 어떤 업체가 어떤 식으로 발매를 하든, 드림 캐스트의 국내발매는 거의 확정적입니다. 지금까지 새턴, 플스 등의 하드웨어를 국내에서 뿌리내리기 위한 업체들의 노력에도 불구하고 무참히 패배할 수밖에 없었던 지금까지의 전철을 밟지 않기 위해서라도 독자 여러분의 의견을 존중, 앙케이트를 실시코자 합니다. 애독자 엽서에 앙케이트 내용을 정성껏 적어 보내주시는 3분에게 DC용 미니게임기 '고질라'를 보내드리겠습니다.

1. 드림 캐스트(이하 DC)가 국내에 발매되면 구입하시겠습니까?
① 반드시 구입한다.
② 구입하지 않는다.
③ 가격을 따져보고 상황을 봐서 산다.

2. DC를 구입한다면 이유는?
① 128비트 게임기이기 때문에
② 재미있는 소프트가 많기 때문에
③ 새턴(세가) 팬이기 때문에
④ 「버철 파이터 3」때문에

3. DC의 국내 발매가는 어느 정도가 적당하고 생각하십니까?
① 20만원~25만원
② 25만원~30만원
③ 30만원~40만원
④ 40만원 이상

4. 정식 소프트웨어 없이, 하드웨어(DC)만 일본과 동시발매될 경우 구입하시겠습니까?
① 불법 소프트웨어가 나올 것이므로 구입한다.
② 정식 소프트웨어가 나올 때까지 구입하지 않는다.

5. 새턴만 가지고 있다면 닌텐도64, 드림 캐스트, 플레이 스테이션 3가지 중 어느 것을 구입하겠습니까?
① 닌텐도64
② 드림 캐스트
③ 플레이 스테이션
④ 기타 게임기

6. DC 발매와 함께 받았으면 하는 번들 소프트는?
① D의 식탁 2
② 고질라(본체용)
③ 소닉 어드벤처
④ 펜펜-트라이 아이슬론-

7. DC 소프트 중 가장 기대되는 게임은?
① D의 식탁 2
② 거리 2
③ 버철 파이터 3
④ 데이토나 USA 2

8. 국내발매 DC 소프트의 가격은 얼마정도가 좋겠습니까?
① 2만원~3만원
② 3만원~4만원
③ 4만원 이상
④ 1만원 이하라야 한다.

9. 국산 PC게임 중 DC로 컨버전되었으면 하는 소프트는?
① 서풍의 광시곡(RPG)
② 삼국지 천명(RPG)
③ 도쿄야화2(액션)
④ 기타(　　　)

9. DC발매기념 이벤트는 어느 것이 좋겠습니까?
① 할인판매
② 게임 제작자 초청 강연회
③ 게임 시연회
④ 기타(　　　)

10. DC발매기념 이벤트시 어떤 기념품이 좋겠습니까?
① 캐릭터 열쇠고리
② 캐릭터나 DC 스티커
③ 캐릭터 문구용품
④ 기타(　　　)

게임 액세서리의 모든 것!!

호리전기

업체탐방



사진의 왼쪽이 관리부 부장 이리아마씨, 오른쪽이 개발부 하시구치 사다오 부장

게임왕국 일본. 슈퍼패미콤 시절부터 현재 플스에 이르기까지 전체 게임 주변기기의 99%이상을 차지하는 놀라운 점유율을 자랑하는 호리전기. 요코하마의 한 작은 마을에 위치한 호리전기를 찾아 그들의 저력을 확인하는 자리를 가져 봤다.

드림 캐스트 아직은 계획없어…

"올해 12월 25일 크리스마스 세일전을 준비하여 총 6종류의 액세서리를 포함한 플레이 스테이션 컨트롤러제작에 총력을 다하고 있습니다. 또한 일부에서는 11월 20일 드림 캐스트 발매에 발맞춰 호리에서 드림 캐스트 컨트롤러를 발매하지 않겠느냐는 추측도 있는데 현재 저희 호리에서는 드림 캐스트 관련, 라이센스를 받아 제작하고 있는 것은 없습니다. 우선 올해는 플스 전용 컨트롤러에만 주력을 가할 생각입니다. 드림 캐스트 주변기기는 글쎄요! 빠르면 내년 봄쯤으로 계획하고 있습니다"

호리전기 개발부 하시구치 사다오(橋口貞男)부장은 올해 겨울 상전(商戰)에서 플스에 총력을 다하겠다는 전략을 간략하게 설명하고 있다. 또한 드림캐스트의 경우 11월 발매후 초, 중학생들이 하드웨어를 구입하는 정도와 소프트웨어 라인 업을 보고 판단할 것이라며 일단 드림 캐스트 주변기기 시장 참여에 대해서는 조심스러운 입장을 보이고 있다.

과거 94년 11월 세가새턴의 경우 당시 초인기 아케이드게임 「버철 파이터2」의 이식으로 약 15만대에 이르는 하드웨어 판매고를 올렸던 세가의 저력을 볼 때, 드림 캐스트 역시 세가의 초인기 아케이드용 게임이 이식될 경우 하드웨어 판매는 순조로운 양상을 띨 것으로 보인다. 그렇다면 적어도 일본내에서 100만대 정도는 판매되지 않겠느냐며 하시구치 부장은 말하고 있다. 아케이드용 격투액션게임의 묘미는 일반 컨트롤 패드보다는 역시 파이팅 스틱이다. 그런 점을 감안한다면 호리전기의 드림캐스트 주변기기 시장 참여는 당연한 것일테고 내년 봄쯤이면 어느정도 드림 캐스트의 상황이 표면화 될 때 그때부터 시장에 참여해도 늦지 않겠느냐는 것이 호리의 계산이다.

조작하기 쉬운 것을 만들자!!



요코하마에 위치한 호리전기

동경에서 약 2시간 정도 떨어진 요코하마의 가모이(鴨居)이라는 작은 마을. 이곳에 위치한 호리전기는 세계적인 게임왕국 일본 게임시장내 주변기기 시장의 99%이상의 점유율을 자랑하고 있다.

호리전기의 게임계 진출은 그다지 길지 않다. 15년전 세가마스터시스템이라는 세가의 8비트 게임기 컨트롤러 하청업으로부터 시작한 호리전기가 본격적으로 '호리전기'라는 자사 브랜드로 주변기기를 제작하기 시작하게 된 것은 닌텐도의 제의를 받은 후이다. 당시 닌텐도는 패미콤의 주변기기의 부족으로 하드웨어 판매가 전면 마비된 사태가 벌어졌다. 이에 닌텐도는 자사의 보다 원활한 하드웨어 판매를 위해서였는지 직접 마켓팅 유통경로까지 소개해주면서 호리전기의 주변기기 시장 참여를 적극적으로 유도하게 되었다. 그후로부터 15년이 지난 현재 호리는 200명의 종업원을 거느린 전문 게임주변기기 회사로 전체 게임주변기기 시장에서 오리지널을 제외한 100%에 가까운 점유율을 보이게 된다.

"조작하기 쉬운 것을 만들자. 무한 · 무상책임주의. 즉 보증기한이 없어 끝까지 책임을 갖고 무상으로 책임을 지자라는 것이 저희 회사의 기본 이념입니다."

쉬우면서도 어려운 것. '조작하기 쉬운 것을 만들겠다'는 15년을 이어온 호리의 이념이 현재 100%에 육박하는 시장점유율을 차지하게 된 가장 큰 이유라고 하시구치 부장은 설명하고 있다.

기획된 6개중 단 1개만이 제품화되는 철저한 기획과정과 하나의 작품을 만들기 위해 짧게는 6개월에서 길게는 1년 6개월 이상을 걸려 제작하는 확고한 장인정신에서 바로 호리전기의 저력을 찾을 수 있었다.

호리의 신상품

PS전용 파이팅 스틱



일반 파이팅 스틱의 1/2크기, 격투액션을 할 때 스틱 본체의 흔들림을 방지하기 위해 바닥 철판에 심혈을 기울였다. 기본 색으로는 흰색, 검은색, 파란색, 가격 2980엔 국내의 경우 9월 중순경 AK통상에서 유통할 예정이며 가격은 3만원대 이하로 예정하고 있다.

AK통상 : (02)717-9040~1



아날로그 패드

플레이 스테이션 전용 아날로그 패드, 12월 크리스마스 세일을 맞이하여 듀얼쇼크 패드를 제작중이다. 기본 색깔은 파란색, 흰색, 검은색.



영화의 탄생을 의미하는 그래픽천과 빛, 그림자의 환상적인 분위기 속에서 영화탄생을 예고하는 조명의 어우러짐 속에서 국내외의 유명한 스타와 만나는 즐거운 시간이 시작됩니다.

……1999년, 새로운 영상문화 시대가 열린다!!

지난 7월 14일 국회본관에서 영상산업 진흥에 관한 공청회가 열렸다. 영화진흥법, 음반 및 비디오물 · 게임물에 관한 법률, 공연법의 제 · 개정에 관한 논의로 진행된 이번 공청회는 영상물에 대한 검열제도의 완전폐지, 민간부문의 자율성 신장, 영화진흥재원의 확충과 불필요한 규제의 철폐 등 영상산업 진흥을 위한 산업 전반에 걸친 대토론의 장이였다. 이번 호 게임챔프에서는 새롭게 제 · 개정될 영상관계법 시안 중 게임과 관련된 중요한 사항만을 발췌 · 게재하였다. 또한 이번 개정안의 실무를 담당한 새정치국민회의 최희준국회의원을 만나 게임물 관련 사항에 대해 직접 의견을 듣는 자리를 마련해 봤다.

21세기는 영상문화의 시대이다!!

문화는 생성과 소멸을 거듭해 간다. 생성과 소멸 과정을 통해 형성 · 발전된 문화는 한시대상을 대변하는 역할을 함과 동시에 시대를 보다 발전시키는 방향을 제시하기도 한다.

이렇듯 문화는 끊임없는 창작활동을 통해 생성과 소멸의 과정을 겪게 되며 이것이 바로 문화 발전의 원동력이라고 해도 과언이 아니다.

그러나 유독 영화, 음반 및 비디오물, 공연, 게임 등 영상물과 관련해 일제 이후 80여 년간 검열제도가 존속하고 있다. 이는 다른 어떤 산업보다 창작의 활동이 중요시되는 영상산업의 발전을 심각하게 저해하여 산업의 진흥은 커녕 존폐마저 위협하는 크나큰 병폐 중에 하나로 지적되고 있다.

이에 지난 1996년 10월 4일, 헌법재판소는 '공연윤리위원회에 의한 영화의 사전심의'가 헌법 제 21조 제2항(언론 · 출판에 대한 검열은 인정되지 아니한다)에 위반, 위헌이라는 결정을 내린 바 있다. 즉 실질적 의미의 행정기관이 표현매체의 하나인 영화의 전부나 일부의 공개 또는 상영을 금지할 수 없다는 것이다. 따라서 작년 4월 10일, 임시국회에서 영화진흥법이 개정되었지만 검열의 요소는 완전히 폐지되지 못하였다.

이번 새정치국민회의 정책위원회에서 추진 중인 영상관계법 개정안은 현재 헌법재판소에 위헌심판제청으로 계류중인 비디오물에 관한 사전심의를 비롯해 게임물에 이르는 영상물 전반에 대한 검열제도의 완전 철폐와 영상물에 대해 완전등급심의제를 도입해 불필요한 정부의 규제를 철폐, 문화진흥의 토양을 구축하는 것이 핵심 사항이라고 할 수 있다.

영상관계법 개정 방향과 주요 내용(음반 및 비디오물 · 게임물)

비디오물 및 게임물의 사전심의 폐지–완전등급분류제 실시

비디오물 및 게임에 대한 심의방식을 영화와 동일한 완전등급분류제를 실시한다. 비디오물의 경우 전체관람가, 12관람가, 15관람가, 18관람가, 등급외의 5등급으로 분류하여 등급외 비디오물의 상영은 등급외전용관을 통해서만 상영이 가능하며, 광고 · 선전의 금지는 물론 판매와 대여가 전면 금지된다.

현재 등급제 심의를 하고 있는 가정용 PC게임의 경우 새로이 등급외 등급을 두어 새롭게 마련될 '종합게임장'의 일부에 제한, 설치되는 등급외전용 게임장에서만 이용가능하다. 또한 비디오물과 동일하게 별도의 판매와 대여가 완전 금지된다. 또한 업소용게임의 경우 현재 청소년용으로만 허가되고 있는 게임장용 게임물에 대해 등급을 연소자용, 성인용, 등급외로 분류하게 된다. 등급제 도입에 따라 새로운 개념의 종합게임장을 설치하여 종합게임장의 1/3범위 내에서 별도의 공간을 설치하여 성인용 및 등급외 게임장을 두게 된다.

종합적인 영상산업의 진흥 도모

그간 음반을 비롯 비디오물 · 게임물 등에 대해서는 뚜렷한 진흥정책과 진흥업무를 담당할 기구가 없었다. 새롭게 제정되는 음반 및 비디오물 · 게임물에 관한 법률은 진흥시책의 수립에 내실화를 기하기 위해

① 진흥의 기본 방향
② 창작활동의 활성화
③ 기술개발과 기술수준의 향상
④ 유통시설의 확충, 유통업체의 전문화 등 유통구조의 개선
⑤ 음반 · 비디오물 및 게임물 산업 진흥을 위한 재원확보 및 운영
⑥ 전문인력 양성

등을 반드시 포함하도록 하여 창작의활성화, 재원확보, 전문인력의 양성을 비롯한 기본방향의 수립의 내용을 담고 있다.

규제의 폐지 또는 대폭 완화

음반 및 비디오물 · 게임물에 관한 법률은 그간 음반 및 비디오물에 관한 법률에 존재해 왔던 제작자 등록의 시설요건 등 불합리한 규제를 폐지 혹은 간소화했다.

음반 및 비디오물·게임물에 관한 법률(정부시안)

제1조(목적) 이 법은 음반·비디오물 및 게임물의 질적 향상을 도모하고 음반·비디오물 및 게임물 산업의 진흥을 촉진함으로써 국민의 문화생활 및 정서생활에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. "음반"이라 함은 음이 유형물에 고정되어 재생될 수 있도록 제작된 물체(산업용 실험테이프를 제외한다)를 말한다.

2. "비디오물"이라 함은 연속적인 영상(음의 수반여부를 가리지 아니한다)이 유형물에 고정되어 재생될 수 있도록 제작된 물체로서 테이프형태의 것과 디스크 기타 신소재형태의 것("새영상물"이라 한다)을 말한다. 다만, 컴퓨터프로그램에 의한 것(영화, 음악 등이 수록되어 있지 않은 것에 한한다)과 게임물은 제외한다.

3. "게임물"이라 함은 컴퓨터프로그램에 의하여 오락을 할 수 있도록 제작된 영상물(유형물에의 고정여부를 가리지 아니한다)과 오락을 위하여 컴퓨터게임장내에 설치·운영하는 기타 게임기구를 말한다.

4. "음반·비디오물·게임물 제작업자"라 함은 영리를 목적으로 다음 각호의 영업을 영위하는 자를 말한다.

가. 음반·비디오물·게임물 기획제작업: 음반·비디오물 또는 게임물의 기획제작만을 하고 복제 등의 방법으로 제조행위를 하지 아니하는 영업

나. 음반·비디오물·게임물 복제제작업: 음반·비디오물 또는 게임물을 복제 등의 방법으로 제조행위를 하는 영업

5. "음반·비디오물·게임물 유통관련업자"라 함은 다음 각호의 영업을 영위하는 자를 말한다.

가. 음반·비디오물·게임물 유통업

(1) 음반·비디오물·게임물 배급업: 음반·비디오물 또는 게임물을 수입(원판 수입을 포함한다)하거나 그 저작권을 소유·관리하여 음반·비디오물 또는 게임물의 유통을 주된 부분으로 하는 영업

(2) 음반·비디오물·게임물 판매업: 음반·비디오물 또는 게임물 자체를 직접 판매 또는 배포(일체의 대가없는 경우는 제외한다)하는 영업

(3) 음반·비디오물·게임물 대여업: 비디오물을 대여하는 영업

나. 시청제공업

(1) 비디오물감상실업: 비디오물 및 비디오물 시청시설을 갖추고 비디오물 시청제공(이용자가 직접 시청시설을 작동하여 이용하는 경우도 포함한다)하는 영업(공연법에 의한 공연장 영업을 제외한다)

(2) 기타 시청제공업: 공중이 숙박·휴게 등 특정 목적으로 이용하는 장소에서 영리를 목적으로 비디오물을 시청 제공하는 영업(공연법에 의한 공연장 영업을 제외한다)

다. 컴퓨터게임장업: 게임시설 또는 게임기구를 갖추고 이용자에게 대중오락을 제공하는 영업(다른 영업을 경영하면서 이용자의 유치 또는 광고 등을 목적으로 게임시설 또는 게임기기를 설치하여 대중오락을 하게 하는 경우를 포함한다)을 말한다. 다만, 사행행위등 규제 및 처벌 특례법에 의한 사행기구를 갖추어 사행행위를 하는 경우 및 관광진흥법에 의한 카지노업을 하는 경우를 제외한다.

제3조(음반·비디오물 및 게임물산업 진흥시책의 수립·시행) ① 문화관광부장관은 음반·비디오물 및 게임물산업의 진흥을 위한 시책(이하 "진흥시책"이라 한다)을 수립·시행하여야 한다.

② 제 1항의규정에 의한 진흥시책에는 다음 각호의 사항이 포함되어야 한다.

1. 음반·비디오물 및 게임물 산업 진흥의 기본 방향

2. 창작활동의 활성화에 관한 사항

3. 기술개발과 기술수준의 향상에 관한 사항

4. 유통시설의 확충, 유통업체의 전문화 등 유통구조의 개선에 관한 사항

5. 음반·비디오물 및 게임물 산업 진흥을 위한 재원확보 및 운영에 관한 사항

6. 전문인력 양성에 관한 사항

7. 기타 음반·비디오물 및 게임물 산업의 진흥에 관한 중요사항

③ 문화관광부장관은 제1항 및 제2항의 규정에 의한 진흥시책을 효율적으로 추진하기 위하여 음반·비디오물 및 게임물 산업에 대한 진흥위원회를 둘 수 있다. 각 산업의 진흥위원회 설립 등에 대하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

④ 문화관광부장관은 진흥시책을 수립하거나 이의 시행을 위하여 필요한 때에는 관계행정기관·단체 및 개인 등에게 협조를 요청할 수 있다. 이 경우 협조 요청을 받은 자는 특별한 사정이 없는 한 이에 협조하여야 한다.

- 중략 -

제 16조(음반·비디오물 또는 게임물의 수입) ① 외국에서 제작된 음반(음반의 원판을 포함하여, 이하 "외국음반"이라 한다), 비디오물(비디오물의 원판을 포함하여, 이하 "외국비디오물"이라 한다), 게임물(게임물의 원판을 포함하여, 이하 "외국게임물"이라 한다)을 수입하고자 하는 자는 공연법 제20조에서 정한 (가칭) 영상물등급분류위원회(이하 "(가칭)영상물등급분류위원회"라 한다)의 추천을 받아야 한다. 다만 대통령령이 정하는 경우에는 그러하지 아니한다.

② 제1항의 규정에 의한 수입추천을 받지 아니한 외국음반, 외국비디오물 또는 외국게임물을 국내에서 제작하고자 할 경우에도 제1항의 규정에 의한 추천을 받아야 한다.

③ 제1항의 규정에 의한 수입추천은 제4조 또는 제7조의 제1항의 규정에 의하여 등록한 제작업자 또는 유통업자에 한하여 받을 수 있다.

④ 제1항 및 제2항의 규정에 의한 추천에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

⑤ (가칭) 영상물등급분류위원회는 외국음반, 외국비디오물 또는 외국게임물이 다음 각호에 해당하는 경우에는 수입추천을 할 수 없다.

1. 헌법의 민주적 기본질서에 위배되거나 국가의 권위 또는 이익을 손상할 우려가 있는 경우

2. 미풍양속을 해치거나 사회질서를 문란하게할 우려가 있는 경우

제17조(음반·비디오물 또는 게임물의 반입) ① 누구든지 외국음반, 외국비디오물 또는 외국게임물을 영리를 목적으로 하지 아니하고 국내로 들여올 때에는(이하 "반입"이라 한다) 대통령령이 정하는 바에 의하여 (가칭)영상물등급분류위원회의 추천을 받아야 한다. 다만, 대통령령이 정하는 경우에는 그러하지 아니하다.

② 제16조제5항의 각호에 해당되는 경우에는 반입추천을 할 수 없다.

- 중략 -

제18조(등급분류) ① 비디오물 또는 게임물을 유통·시청제공 또는 오락제공 하고자 제작하거나 수입하고자 하는 자는 미리 당해 비디오물 또는 게임물의 내용에 관하여 (가칭)영상물등급분류위원회의 등급분류를 받아야 한다. 다만, 대통령령이 정하는 경우에는 그러하지 아니하다.

② 제1항의 규정에 의한 등급은 전체이용가, 12세이상 이용가, 15세이상 이용가, 18세이상 이용가, 등급 외로 구분하되 그 분류기준과 절차는 (가칭)영상물등급분류위원회의 규칙으로 정한다. 다만, 컴퓨터게임장에서 사용하는 게임물은 전체이용가, 18세이상 이용가, 등급외로 구분한다.

③ 누구든지 제1항의 규정에 의하여 등급분류를 받지 아니하거나 등급분류를 받은 비디오물 또는 게임물과 다른 내용의 비디오물 또는 게임물을 제작·유통·시청제공 또는 오락제공하여서는 아니되며, 제1항 및 제2항의 규정에 의한 등급분류의 연령에 미달되는 자에게 유통·시청제공 또는 오락제공을 하여서는 아니된다.

④ (가칭) 영상물등급분류위원회는 비디오물 또는 게임물의 등급판정을 위하여 비디오물 또는 게임물을 제작하거나 수입 또는 반입을 하고자 하는 자에게 자료제출 등 필요한 요구를 할 수 있다.

제19조(연소자 이용불가 음반의 결정) ① (가칭)영상물등급분류위원회는 음반의 내용이 사행심, 성적충동, 폭력 등을 조장할 우려가 있어 연소자의 건전한 인격형성을 저해한다고 인정되는 경우에는 연소자가 이용할 수 없는 음반으로 결정할 수 있다.

② 누구든지 연소자 이용불가 결정을 받은 음반을 청소년에게 유통시키거나 불특정 다수인이 출입하는 장소에서 청취제공을 하여서는 아니된다.

③ (가칭) 영상물등급위원회는 음반에 대한 연소자 이용불가 결정을 효율적으로 하기 위하여 음반을 제작하거나 수입 또는 반입을 한 자에 대하여 자료제출 등 필요한 요구를 할 수 있다.

④ 연소자 이용불가 결정을 위한 세부적인 기준, 절차 기타 필요한 사항은 (가칭)영상물등급분류위원회 규칙으로 정한다.

제20조(시청제공·오락제공의 제한 등) ① (가칭)영상물등급분류위원회부터 등급외 판정을 받은 비디오물은 영화진흥법 제26조제2항의 규정에 의한 등급외전용관에서만 시청 제공할 수 있다. 다만, 등급외전용관에서는 등급외 이외의 비디오물은 시청 제공할 수 없다.

② (가칭)영상물등급분류위원회로부터 18세이상 이용가 또는 등급외판정을 받은 게임물은 시·도의 조례가 정하는 절차에 따라 시·도지사가 허가하는 컴퓨터게임장(이하 "종합게임장"이라 한다)에서만 오락 제공할 수 있다. 다만, 컴퓨터게임장에서는 제18조제2항의 단서 규정에 의한 전체이용가 판정을 받은 게임물을 3분의 2 이상 설치·운영하여야 하며 등급외 판정을 받은 게임물을 9분의 1 이상 설치·운영하여서는 아니된다.

③ 등급외 비디오물과 게임물은 제1항과 제2항에서 정한 방법으로 시청제공 또는 오락 제공되는 것 이외에는 판매 또

는 대여하여서는 아니된다.

④ 등급외 비디오물과 게임물은 등급외전용관 및 종합게임장외에서는 어떠한 방법으로든지 선전 또는 광고를 하여서는 아니된다.

⑤ 제2항에서 정한 종합게임장의 허가·운영 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제21조(선전물의 배포·게시 제한) ① 음반·비디오물 또는 게임물에 관한 광고와 선전물을 배포 또는 게시하고자 하는 자는 그 배포 또는 게시 전에 대통령이 정하는 바에 의하여 (가칭)영상물등급분류위원회로부터 연소자에 대한 유해성 여부를 확인 받아야 한다.

② 제1항의 규정에 의하여 (가칭)영상물등급분류위원회에서 연소자에 대하여 유해성이 있다고 확인한 광고나 선전물은 이를 배포·게시할 수 없다.

③ 제1항 및 제2항의 규정에 의한 유해성 여부의 확인방법, 절차 기타 필요한 사항은 (가칭) 영상물등급분류위원회 규칙으로 정한다.

제22조(제출) ① 음반을 제작하거나 외국음반을 수입하는 자는 판매·배포 전에 대통령령이 정하는 바에 의하여 그 음반 1개를 (가칭)영상물등급분류위원회에 제출하여야 한다.

② 비디오물 또는 게임물을 제작하거나 외국비디오물 또는 외국게임물을 수입한 자는 제18조제1항에 의한 등급판정을 받은 직후 그 비디오물 또는 게임물 1개를 (가칭) 영상물등급분류위원회에 제출여야한다. 다만 대통령령이 정한 경우에는 그러하지 아니하다. 제출시기 및 절차는 (가칭)영상물등급분류위원회의 규칙으로 정한다.

③ 제1항 또는 제2항의 규정에 의하여 음반, 비디오물 또는 게임물을 제출한 자에게는 대통령령이 정하는 바에 의하여 정당한 보상을 하여야 한다.

- 중략 -

제25조(협회) ① 제4조 또는 제7조 제1항의 규정에 의하여 등록한 자는 음반·비디오물 또는 게임물의 제작·유통·시청제공·오락제공 등의 질서를 자율적으로 유지하기 위하여 협회를 설립하거나 특정사업의 효율적 수행을 위하여 단체를 설립할 수 있다.

② 협회 또는 단체는 법인으로 한다.

③ 협회 또는 단체를 설립하고자 하는 자는 대통령령이 정하는 바에 의하여 문화관광부장관의 허가를 받아야 한다.

④ 문화관광부장관은 협회 또는 단체가 정관이 정한 목적사업외의 사업을 하거나 공익을 저해하는 행위를 하는 때에는 그 시정을 명하거나 정관의 변경, 협회 또는 단체의 설립허가취소 또는 임원의 개선을 명할 수 있다.

⑤ 협회 또는 단체에 대하여 이 법에 규정되지 아니한 사항에 대하여는 민법 중 사단법인에 관한 규정을 준용한다.

- 이하 생략 -

부칙

제1조(시행일) 이 법은 공포후 3월이 경과한 날부터 시행한다.

- 중략 -

제3조(검사 등에 관한 경과조치) 이 법 시행당시 공중위생법의 규정에 의하여 심의를 받은 게임물은 이법 시행후 2년 이내에 이 법에 의하여 등급분류를 받아야 한다.

- 중략 -

제7조(다른 법률과의 관계) 이 법 시행당시 다른 법령에서 종전의 음반 및 비디오물에 관한 법률의 규정 또는 공중위생법의 규정을 인용한 경우에 이법중 그에 해당하는 규정이 있는 때에는 종전의 규정에 갈음하여 이 법의 해당 조항을 인용한 것으로 본다.

영상물등급분류위원회

제20조((가칭)영상물등급분류위원회) 공연 내용의 공공성 및 윤리성을 유지하고 아동 및 청소년 관객을 보호하기 위하여 (가칭)영상물등급분류위원회(이하 "위원회"라 한다)를 설치한다.

제21조(구성) 위원회는 대한민국예술원, 영화진흥위원회, 방송위원회, 대한변호사협회, 청소년보호위원회에서 영화, 비디오물, 게임 등 공연과 관련한 전문성 및 경험이 있는 자를 각각 3인씩 추천한 15인의 인사를 대통령이 위촉하여 구성한다. 다만, 위원중 3분의 1 이상은 여성을 추천하여야 한다.

- 중략 -

제27조(위원회의 직무등) ① 위원회는 다음 각호의 사항을 심의·의결한다.

1. 영상물의 상영등급분류에 관한 사항
2. 위원회 운영계획의 수립·시행에 관한 사항
3. 위원회의 규칙 제정·개정 등에 관한 사항

② 위원회는 위원회가 상영등급을 분류한 영상물 등에 대한 국민의 반응을 정기적으로 조사하여야 하고, 이를 등급분류 등 관련업무에 반영하여야 한다.

③ 위원회는 관련업체 등이 제1항제1호의 규정에 의하여 심의·의결한 사항을 준수하고 있는지의 여부를 확인하기 위하여 관련자에게 필요한 자료의 제출을 요구할 수 있으며, 위반 사항에 대하여서는 시정을 요구할 수 있다.

- 이하 생략 -

검열제도의 폐지를 통한 국내 영상산업 발전이 이번 정책의 취지입니다



문화관광위원회 최희준 국회의원

"이번 개정될 영상관계법은 일제이후 80여 년간 존속해 온 검열제도의 폐지로 창작활동의 활성화와 나아가 국내 영상산업 발전을 위한 새로운 지평을 여는데 그 목적이 있다고 할 수 있습니다."

지난 7월 14일 '영상산업 진흥을 위한 영상관계법 개정방향'이라는 주제로 열린 국회 공청회에서 국민회의 최희준국회의원은 영상관계법 개정의 필요성을 이와 같이 설명하였다.

특히 영상물에 대한 검열제도의 완전폐지는 '지원은 하되 간섭은 하지 않는 탈규제 문화예술정책'의 시발점이자 21세기 영상문화 시대를 능동적으로 맞이하기 위한 '국민의 정부'의 문화부문의 대개혁이라고 할 수 있을 것이다.

"검열제도의 폐지로 인해 무분별한 외국 영상물이 수입되어 국내 영상산업이 축소되지 않겠느냐는 업계의 근심어린 목소리가 나오고 있는 것도 사실입니다. 그러나 외국영상물에 대한 수입추천은 유효하며 등급외 비디오물과 게임물 판매 및 유통금지는 이러한 측면에서 시장성을 약화시켜 오히려 수입억제효과를 가져올 것입니다. 따라서 일부분의 개방 확대는 예견되고 있으나 궁극적으로는 국내 영상산업의 발전이 이번 영상관계법 개정의 목적이며 정책의 의지입니다"

9월 정기국회 상정을 기다리고 있는 이번 영상관계법 개정안이 통과되면 영화를 비롯한 모든 영상물 즉 음반·비디오물 및 게임물은 완전등급분류제로 심의제도가 바뀌게 된다. 따라서 과거 검열제도로 인해 수입에 제재를 당했던 외국영상물의 경우 수입이 보다 용이해져 전체적으로 개방이 확대될 전망을 보인다. 이에 관련 업계에서는 국내 영상산업 피해를 염려하고 있다. 그러나 외국영상물의 경우 수입심의와 수입추천 그리고 (가칭)영상물등급분류위원회의 등급심의를 거친 후 시중에 유통·판매될 수 있다. 따라서 일부 업체에서 우려하고 있는 외국영상물의 대거 개방은 불가능하다는게 최의원의 설명이다.

이번 공청회를 통해 발표된 영상관계법 실무시안은 약 10%정도만이 수정되어 90%가 그대로 상정될 것이라고 한다. 실무를 담당한 최의원을 비롯 문광부 영상음반과 담당자는 국회에서도 무난히 통과되지 않겠느냐며 낙관하고 있다. 말그대로 9월 정기국회를 통과하게 되면 부칙에 의거 늦어도 1999년 1월이나 2월정도면 실효를 발휘하게 된다. 확실히 현행 음비법에 비해 많은 부분이 수정·변경될 것으로 보인다.

아래 내용은 게임물과 관련 가장 기본적인 사항들을 직접 최의원에게

질문, 좀더 자세히 정리해 보았다. 물론 이 사항들은 일부 수정될 부분이 포함되어 있다는 것을 전제한다.

① 게임물의 등급분류 기준과 특히 등급외 기준에 대해

PC게임의 경우 전체이용가, 12세이상이용가, 15세이상이용가, 18세이상이용가, 등급외로 나뉘며 업소용 게임의 경우 전체이용가, 성인용, 등급외로 나뉜다.

등급분류 기준은 사회적 합의를 바탕으로 하는 것으로 시행령 및 규칙 제정 과정에서 보다 심도있는 논의를 거치게 된다. 그러나 등급분류 기준을 법으로 정한다는 소리는 아니다. 즉 (가칭)영상물등급분류위원회에서 자체적으로 기준을 선정, 등급분류 심사를 하게 된다.

영상물의 완전등급분류제도는 등급외 신설을 포함하는 것으로 국가기관이나 이에 준하는 기관이 사전에 창작물에 대하여 삭제 또는 공개의 금지를 할 수 없는 제도이다. 따라서 등급외는 삭제나 공개를 금지할 수는 없으나 일반적인 등급을 줄 수 없는 영상물로 18세이상이용가 중 성과 폭력의 묘사가 과도하다고 판단하는 영상물을 의미한다.

② 등급외 판정을 받은 영상물의 이용은 불가능한 것인지

일단 등급외 판정을 받은 비디오물 또는 게임물의 경우 판매와 대여와 전면 금지된다. 이는 청소년 보호에 대한 가정과 사회의 책임이 제대로 이루어지지 않고 있는 현실로 미뤄 성인들에 대한 제약이라는 우려가 있으나 제한할 수 밖에 없다는 현실적인 판단이다.



현재 최고 인기를 누리고 있는 「스타크래프트」. 이 게임의 경우 연소자관람불가이다. 만약 등급외 판정을 받게 된다면 판매가 전면 금지된다

등급외 비디오물의 경우 등급외 전용관에서만 시청할 수 있으며, 게임물의 경우 등급제에 따른 역시 새롭게 운영될 종합게임장의 일부 제한된 공간 안에서만 이용이 가능하다.

③ 종합게임장 정의와 목적은 무엇인가

종합게임장이란 규모면에서 대형화를 지향하면서 성인대상의 게임이 설치되는 게임장으로 세부 기준은 시행령을 통해 준비될 것이다. 종합게임장으로 등록을 하게 되면 청소년용 게임뿐만 아니라 등급외를 포함한 성인대상의 게임를 설치할 수 있게 된다. 이로서 업소용 게임장은 청소년 대상인 청소년 게임장(현재 컴퓨터 게임장)과 종합게임장의 두가지 형태가 존재하게 된다.

게임산업의 발전을 위해서라면 게임물의 다양화는 반드시 고려되어야 한다. 게임산업의 발전을 위해 검열 폐지를 통한 성인 게임물의 생산이 필요하며, 성인대상 게임장이 없음으로 인한 게임산업의 위축을 타개하고 게임장에 규모의 경제를 실현하는 것이 종합게임장 설치의 의의라고 할 수 있다.

④ 그렇다면 종합게임장 내의 게임물 설치와 운영은 어떤 식으로 될 것인가

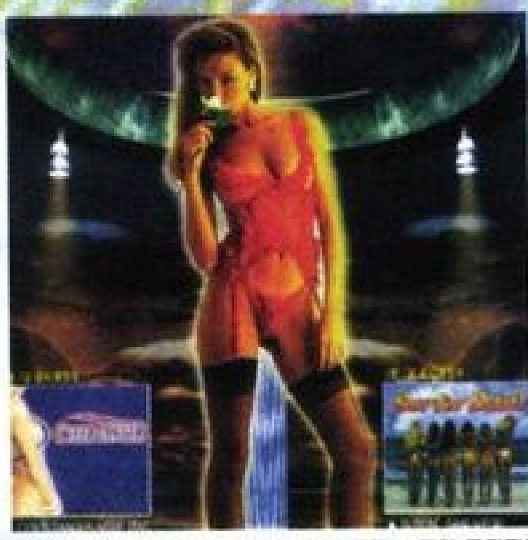


「레드 얼럿」. 현재 고등학생 관람가인 이 게임 역시 18세이상이용가를 받을 경우 게임방에서의 이용은 불가능해진다. 오로지 종합게임장에서만 이용이 가능하다

PC게임의 경우 (가칭)영상물등급분류위원회로부터 18세이상이용가 또는 등급외 판정을 받은 게임물은 시·도의 조례가 정하는 절차에 따라 시·도지사가 허가하는 종합게임장에서만 오락제공할 수 있다. 다만, 컴퓨터게임장에서는 전체이용가 판정을 받은 게임물을 3분의 2 이상 설치·운영하여야 하며, 종합게임장의 3분의 1 범위내에서 별도의 공간을 설치하여 성인용 및 등급외 게임장을 두어야 한다. 또 그 별도의 공간내에서도 등급외 판정을 받은 게임물은 9분의 1이상 설치·운영하여서는 안된다.

⑤ 등급외 비디오물 및 게임물의 선전 광고에 대해서

등급외 판정을 받은 비디오물 및 게임물에 대해서는 선전·광고가 전면 금지된다. 단, 등급외전용관 및 종합게임장에서의 광고·선전은 가능하다. 이는 청소년을 실질적으로 보호하고 음란·퇴폐문화의 억제 효과를 동시에 얻고자 하는데 있다.


등급외를 받으면 이런 게임은 잡지내 광고는 전면 금지된다

⑥ 유통에 관해

이번 개정될 영상관계법은 영상물에 대한 사전 검열제도의 폐지와 완전등급분류제라는 데에서 큰 의의를 찾을 수 있겠다. 물론 80여 년간 지속되어 온 검열제도를 폐지하여 창작 활동의 자유를 보장하는 것도 중요하지만 음란·퇴폐 영상물로부터 청소년 보호도 중요한 취지 중에 하나이다. 따라서 연령에 맞는 등급 영상물의 유통을 철저히 감시할 방침이다. 이에 3년이하 2천만원이하에서 5년이하 5천만원이하로 처벌 기준을 강화하는 등 강력한 정책 의지를 통해 검·경의 도움을 받아 철저히 규제해 나갈 것이라고 한다.

창작의 자유는 보장하되 강력한 유통 통제

아직 게임업계에서는 이번 영상관계법에 대해 민감한 반응을 보이고 있지는 않다. 그러나 일부에서는 시장 축소와 관련 경제적으로 큰 타격을 입지 않을까 하는 우려의 목소리가 나오고 있다. 물론 현재 유통되고 있는 게임물 중 완전등급분류제로 인해 등급외 게임물이 정확히 몇 퍼센트가 될지는 아무도 예측할 수는 없다. 그러나 일단 판매·대여가 불가능한 게임물이 생기며, 연령에 따라 판매할 수 있는 게임과 판매가 불가능한 게임이 생긴다는 점에서 경제적 타격을 예상치 않을 수 없다. 또한 외국영상물의 개방 확대로 인한 국내 개발 영상산업의 위축을 생각할 수 있다. 허나 수입심의, 수입추천, 심의를 통한 외국영상물의 수입을 제한하는 동시 국내 영상물을 보호하며, 산업발전을 위한 소재의 다양화와 창작의 자유 보장이라는 측면에서 고려할 때 일부 업계의 반응은 기우에 지나지 않는다는 것이 담당자의 설명이다.

그동안 국내 게임산업은 국내 개발보다는 비싼 로얄티를 지불하고 해외 영상물을 수입, 유통시키는 데에만 혈안이 되어 있었다. 수입업체의 경우 일단 외국 게임을 들여와 총판에 넘기면 연소자관람불가의 게임이 초등학생에게 팔리건, 중학생에게 팔리건 그건 용산 상인들의 문제지 자사와는 아무런 상관이 없다라는 입장을 취해왔다. 불법 유통은 반드시 근절되어야 할 문제의 것이다.

청소년!! 이들은 보호해야할 대상임에는 틀림없다. 진실로 건전한 사업가 정신을 가진 업체라면 자사의 제품에 대해서 사회적으로나 도덕적으로 끝까지 배려하는 자세가 필요하지 않을까 생각한다.

이번 영상관계법은 일제 치하 이래 유지돼 오던 검열제도의 폐지를 통한 창작에 있어서는 최대한의 자유를 보장하여 문화의 질적 발전을 돕겠지만 유통에 한해서는 강도 높은 규제와 제한으로 유해물로부터 청소년 보호에 역점을 두고 있다. 21세기 영상문화의 시대를 능동적으로 맞이하기 위한 정부의 굳은 의지의 표명인 동시에 영상문화산업의 대개혁이라고 할 수 있는 이번 영상관련법 제·개정에 관련 업체들의 적극적인 협조로 국내 영상산업의 실질적인 발전을 위한 초석이 되기를 진정으로 고대해 본다. gC

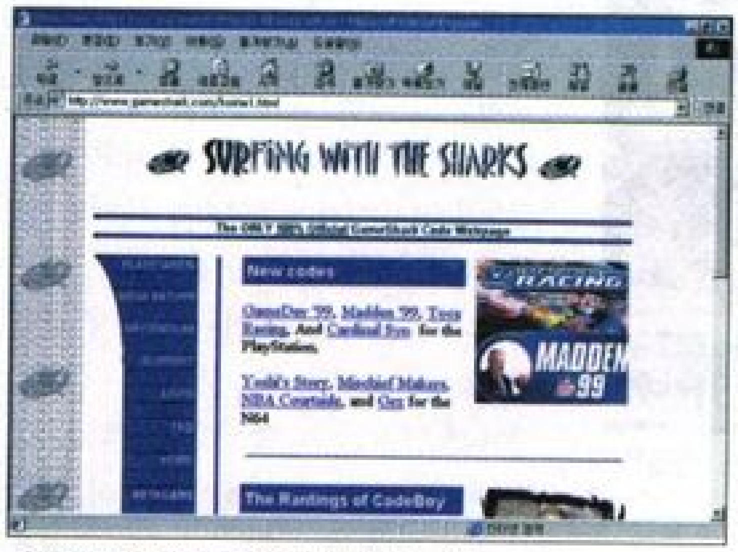
PlayStation

연구실



게임을 열심히 플레이하다가 특정 아이템이 꼭 필요할 때, 혹은 보스가 너무 강해서 도저히 이길 수 없을 때 게이머는 어떤 생각을 하는가? 아마 대부분 게임 데이터의 조작을 떠올릴 것이다. PC 게임의 경우는 PC Tool이나 게임 위저드 등과 같은 유틸리티를 사용하면 되지만 비디오 게임기에는 이러한 유틸리티가 있을 리가 만무하다. 그래서 등장한 것이 프로 액션 리플레이 카드다. 이번 달 플스 연구실에서는 이제는 비디오 게이머들에게 필수적인(?) 주변기기가 된 액플, 특히 플스 유저들에게는 표준이 되어버린 사에라 액플을 중심으로 이야기해보기로 한다.

사에라 액플에 대한 고찰



액플의 원조인 게임 샤크의 홈페이지(http://GameShart.com)

프로액션 리플레이 카드란 무엇인가?

프로 액션 리플레이 카드(이하 액플)는 플스나 새턴, 그리고 N64 게임의 데이터를 조작할 수 있는 일종의 데이터 조작 주변기기로 영국의 게임 주변기기 회사인 다텔(Datel)사에서 '게임 샤크(Game Shark)'라는 이름으로 처음 출시하였다. 액플의 기본은 본체에 부착시키고 특정 코드를 입력, 선택한 다음, 게임을 시작하면 그 코드에 해당하는 효과가 나타난다는 단순한 원리로 되어 있다.

비록, 소니나 세가, 닌텐도 등의 하드웨어 제작사들에게는 인정받지 못한 비공식적인 주변기기이기는 하지만, 수많은 비디오 게이머들에게 애용되고 있는 주변기기로 그 위치를 굳혔다. 그런 이유로 해서 국내 비디오게임 잡지(게임챔프를 포함)에서도 예전부터 액플 코드란을 따로 만들어서 책에 수록하고 있다. 그러나, 일본의 비디오게임 잡지에서는 하드웨어 제작사가 인정하는 주변기기가 아니라서 그런지 액플에 대한 언급조차 하고 있지 않다 그러나 '게임 라보'라고 하는 언더그라운드(?) 잡지에서는 액플에 대한 기사를 비교적 자세히 다루고 있다.



일본의 게임잡지 중 유일하게 액플 기사를 다루는 게임라보

초기 플스 액플은 메모리 카드 형태

이 코너가 플스 연구실인 만큼 플스용 액플에 대해서 알아보기로 하겠다.



○초기 액플은 이 메모리 카드만한 크기였다

아주 초기에 등장한 플스 액플은 지금처럼 본체 뒤쪽에 부착시키는 것이 아니라 메모리 카드 슬롯에 꽂는 형태였다. 때문에 메모리 카드를 꽂을 수 있는 공간이 하나 줄어드는 데다가 현재의 장착 방법보다 에러가 발생할 확률이 아주 높았다. 그러나, 현재 이러한 형태의 액플은 완전히 사라져 버려서 추억(?)속에 묻힌 액플이 되고 말았다

사에라 액플! 액플의 혁명(?)

그 후, 플스 액플은 제작사인 다텔의 꾸준한 프로그램 업그레이드를 통해서 버전 1.99까지 업그레이드가 되었다. 하지만, 다텔의 액플 프로그램 업그레이드는 기본틀은 그대로 유지한 채 몇 가지 버그를 잡거나 내장 코드를 추가시킨 마이너 업그레이드에 지나지 않았다.



초기 액플 화면. 단순히 데이터 조작 기능만 수행했다

그런 와중에 1997년 7월 'K-Com'이라고 하는 정체불명의 집단(현재는 K-Communications이라는 거창한(?) 이름을 씀)이 사에라(Caetla)라고 하는 새로운 액플 프로그램을 자신들의 홈페이지인 'Deaf Dumb Blind(귀머거리 벙어리 장님(?))' 통해 발표하여 한동안 센세이션을 일으켰다. 이들이 표방한 사에라는 'PS-PAR의 하드를 사용, 플스의 간이개발 환경의 축으로 하는 프로그램'이었지만, 대부분의 게이머들이 사용하는 용도는 액플의 기능뿐이었다.

사에라를 감히 액플의 혁명(?)이라고 말할 수 있는 이유는 기존 액플로서는 도저히 할 수 없었던 몇 가지 기능을 가지고 있기 때문이다.

우선, 전원을 켜면 소니와 플스 로고를 거치



사에라의 홈페이지 'Deaf Dumb Blind' 이전 보다 세련되어졌다.

지 않고 바로 메인 메뉴가 뜨기 때문에 로딩시간을 줄일 수 있다. 또한, 국가코드를 그냥 뛰어넘어 버리기 때문에 일본 이외에 북미나 유럽 등지의 국가코드를 가진 정품 게임을 플레이할 수 있다(국내에 들어와 있는 서민용(?) 미국 게임은 국가 코드를 일본으로 바꿔서 제작되었기 때문에 액플 없이도 구동됨).

또한, 동영상과 XA오디오를 바로 재생할 수 있는데 이는 사에라의 가장 획기적인 기능이라고 할 수 있다. 동영상은 확장자가 STR이나 MOV로 된 파일을, XA오디오는 말 그대로 확장자가 XA로 되어 있는 파일을 재생할 수 있다. 물론, 게임 중에는 사에라의 최신 버전으로도 동영상이나 XA 오디오를 재생할 수 없는 몇 가지 게임이 있다. 「철권 3」, 「스타오션 더 세컨드 스토리」, 「FF Ⅷ」 체험판 등이 그러한 게임이다. 「제노기어스」의 경우는 버전 0.27까지는 재생되지 않았지만 버전 0.28로 업그레이드되면서 CD-ROM 디폴트 XAL 데이터에 아예 제노기어스가 추가되어 동영상을 볼 수 있게 되었다.


버전 0.28부터 제노기어스의 동영상을 볼 수 있게 되었다

그리고 PAL 코드로는 수백,수십 줄이 넘는 코드라고 할 지라도 사에라 전용 코드를 사용하면 코드 용량을 몇 줄로 대폭 줄일 수 있다. 사에라 전용 코드는 8이나 3으로 시작되는 PAL 코드 이외의 숫자나 알파벳으로 시작되는 코드다(물론 8이나 3으로 시작되는 코드도 포함).

이 사에라 전용 코드를 통해서 프로그래밍 언어의 루프문이나 If~ Than문 같은 루틴을 구현할 수 있기 때문에 코드 용량을 줄일 수 있는 것이다.



사에라 전용 코드를 사용하면 코드 용량을 대폭 줄일 수 있다



한글 사에라 0.31. 메인 메뉴가 한글화되어 있다

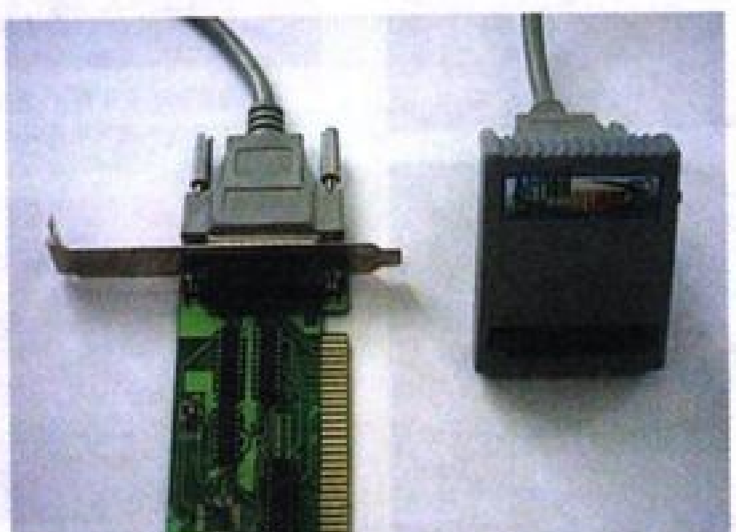
그 외에도 버전이 꾸준히 업그레이드되면서 몇 가지 기능들이 계속 추가되고 있다. 작년 7월 5일에 버전 0.01이 등장한 이래로 현재는 8월 11일자로 버전 0.32까지 등장하였다.

버전 0.31 이전까지는 그다지 큰 변화가 없었지만 0.31부터는 코드들이 차지하는 롬의 용량이 대폭 축소되는 바람에, PC상에서 작성한 이전 버전 방식의 코드들을 액플로 전송할 수 없게 되었다.

사에라 프로그램은 사에라 공식 홈페이지에서 공짜로 다운로드 받을 수 있는데 최근 홈페이지 주소가 'http://www.netlaputa.or.jp/~iwata/kcomm/'에서 'http://www3.air-net.ne.jp/kcomm'으로 바뀌었다. 한편, 이외에도 사에라의 아류작(?)으로 메뉴를 영문화시킨 영문 사에라와 한글화시킨 한글 사에라가 등장하였다. 한글 사에라는 나우누리 ID ahreo를 쓰는 서동영씨가 버전 0.30을, 역시 같은 나우누리 ID kyko71을 쓰는 김영기씨가 버전 0.31을 각각 한글화하였다. 이 한글 사에라는 메인 메뉴가 한글화되어 있으며 코드명을 한글로 쓸 수 있지만 그다지 완벽하게 지원하지는 못한다.

사에라의 업그레이드와 컴링크 카드

사에라 프로그램을 업그레이드하기 위해서 플스, 새턴, N64를 PC와 연결시켜주는 주변기기인 컴링크 카드가 기본적으로 필요하다. 예전에는 컴링크 카드에 대한 중요성이 별로 크지 않았지만 사에라가 등장하고부터는 버그를 고치거나 기능을 개선한 버전이 계속 올라오고 있기 때문에 이에 대한 관심이 높아졌다. 특히, 컴링크 카드와 사에라를 함께 사용하면 간단한 프로그래밍을 할 수 있기 때문에 플스용 게임 프로그래밍에 관심이 있는 사람들에게 추천할 만하다.


컴링크 카드와 사에라 액플이 있으면 네트 데 야로우제가 부럽지 않다!

액플의 하드웨어적인 문제점

요즘은 플스 액플이라고 하면 거의 모두 사에라 액플을 의미할 정도로 기존 액플을 사에라로 업그레이드해서 사용하고 있다. 아마 액플 기능과 동영상 재생이라는 두 가지의 기능을 가지고 있기 때문일 것이다. 하지만, 액플이라고 해서 전혀 문제점이 없는 것은 아니다.


듀얼쇼크와 사에라 액플은 영속인가?

그 중에서 제일 잘 알려진 문제점은 듀얼쇼크 패드와 사에라 액플을 같이 사용했을 때 발생하는 문제점이다. 그것은 듀얼쇼크 패드를 아날로그 모드를 설정한 채로 게임을 플레이하다가 리셋 스위치를 누르면 듀얼쇼크 패드가 작동하지 않는 경우다. 그렇다고 해서 고장나는 것은 아니며 전원을 껐다가 다시 켜면 원래 상태로 돌아온다. 이러한 현상은 듀얼쇼크의 저항과 액플의 저항이 충돌하기 때문에 발생하는 문제로 아직까지 해결되지 않고 있다.

사에라 액플의 유용성, 그러나…

앞으로 더 좋은 기능을 가진 프로그램이 나오지 않는 한 사에라가 플스 액플의 대명사로 그 위치를 차지하리라는 것은 과언이 아닐 것이다. 하지만 뛰어난 데이터 조작 기능과 동영상 재생 기능은 게임을 열심히 플레이하지 않고도 쉽게 클리어할 수 있거나 게임 도중에 나오는 동영상을 아주 간단히 볼 수 있기 때문에 오히려 게임에 대한 흥미와 재미를 떨어뜨릴 수 있다.

즉, 게임 플레이가 너무 쉬워지기 때문에 왜 게임을 하는 지에 대한 본질을 잃어버리게 된다는 것이다. 그러므로 게임의 원초적인(?) 재미를 깨지 않는 범위 내에서 사에라 액플을 사용하는 것이 진정한 게이머의 자세가 아닐까 싶다. gC

그랜트리스모여 기다려라 내가 간다

R4 -릿지 레이서 타입 4-

R4
RIDGE RACER TYPE 4



남코의 대표적인 레이싱 게임 「릿지 레이서」의 제 4탄격인 「R4 -릿지 레이서 타입 4-」가 공개되었다. 연례행사처럼 매년 12월 3일에 출시되었던 「릿지 레이서」시리즈. 그러나 작년 12월에는 「레이지 레이서」의 후속작이 발표조차 나오지 않아서 이제 이 레이싱 게임은 끝났다고 생각되었지만 이러한 예상을 깨고 우리 앞에 다시 돌아온 것이다.

▶제작사: 남코 ▶장 르: 레이싱
▶발매일: 12월 예정 ▶발매가 : 미정

근 2년만에 등장하는 릿지 레이서의 4번째 시리즈

「R4」는 플스가 이 세상에 등장함과 동시에 그 역사가 시작된 레이싱 게임 「릿지 레이서」의 4번째 시리즈다. 조작감은 전작인 「레이지 레이서」보다는 2번째 시리즈인 「릿지 레이서」에 가깝지만, 배경 등의 그래픽은 전작들보다 훨씬 파워업되었다. 이 때문에 보다 사실적인 배경에서 스릴 넘치는 드리프트 주행을 즐길 수 있을 것으로 보인다.



이것이 R4의 화면이다. 그냥 보기에도 그래픽의 차이를 느낄 수 있다



화면 레이아웃은 전작과 거의 같아서 전작을 플레이한 게이머라도 낯설지 않을 듯

너무나도 사실적인 배경 그래픽

게임의 배경 그래픽은 '현실을 초월한 영상공간을 질주한다'는 컨셉에 맞춰서 제작된다. 실제로 있는 경치를 그대로 재현하지 않고 라이팅에 의한 빛과 그림자를 살린 가상세계가 무대가 된다. 등장하는 스테이지는 총 8종류로 마치 영화 중에서 드라이브를 하는 장면을 연출한 듯한 분위기를 느낄 수 있다.



이번에도 빠지지 않는 아이템 중 하나인 구름다리



다리를 향해서 질주하는 자동차들. 누가 먼저 다리에…



이 화면은 게임 데모. 실제 플레이 화면과 전혀 구분이 가지 않는다



이것이 그래픽이냐 사진이냐 이것이 문제로다(?)





이제까지의 시리즈와 마찬가지로 코스 도중에 분기가 있는 듯…





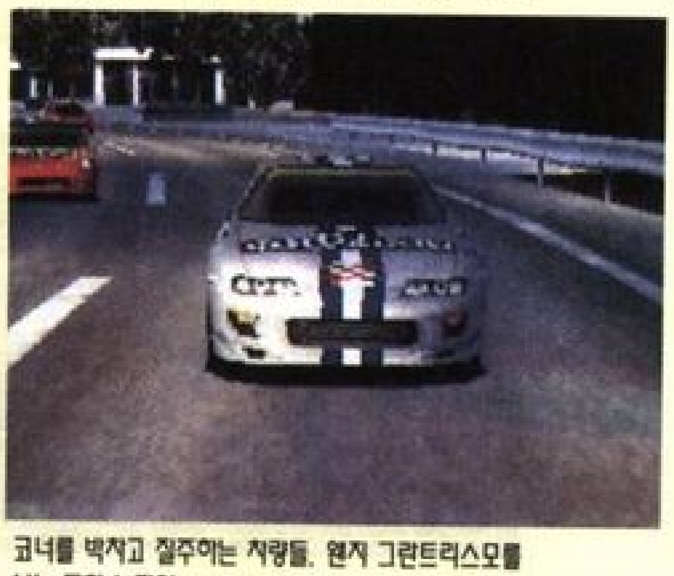
유럽풍의 교외 배경. 코스의 분위기는 전작인 레이지 레이서에 가깝다



드리프트에 최적인 코스. 이러한 곳은 고난이도의 레이싱 기술이 필요

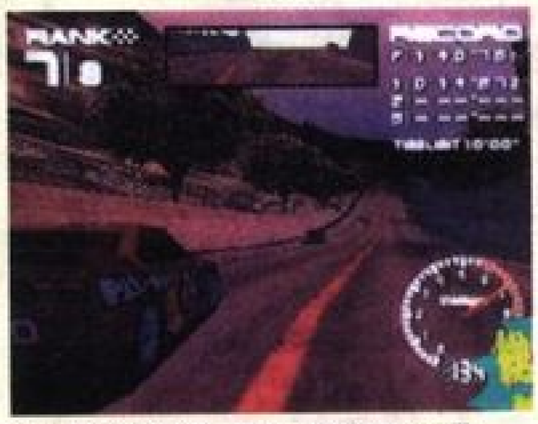
플스용 오리지널 모드, 그랑프리 모드

플스용 오리지널 모드 '그랑프리 모드'는 「R4」의 메인 모드로 플레이어는 수많은 레이스에 참가하여 최종적으로는 종합우승을 차지한다는 것이 목적이다. 구체적인 게임

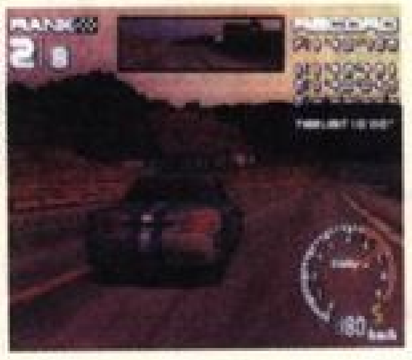


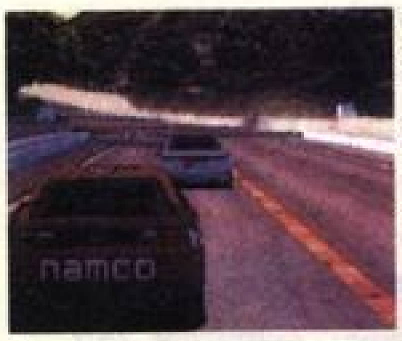
코너를 박차고 질주하는 차량들. 왠지 그란트리스모를 보는 듯한 느낌이…

진행 방식 등은 아직 알려진 바가 없지만, 이 모드에서 소속 팀과의 신뢰관계나 자동차의 선택 등은 중요하다. 다른 게임 모드도 많이 있지만 확실한 것은 알려지지 않았다. 다만, 타임 어택, 연습 모드 등과 같은 기본 모드는 반드시 수록될 것으로 보인다.

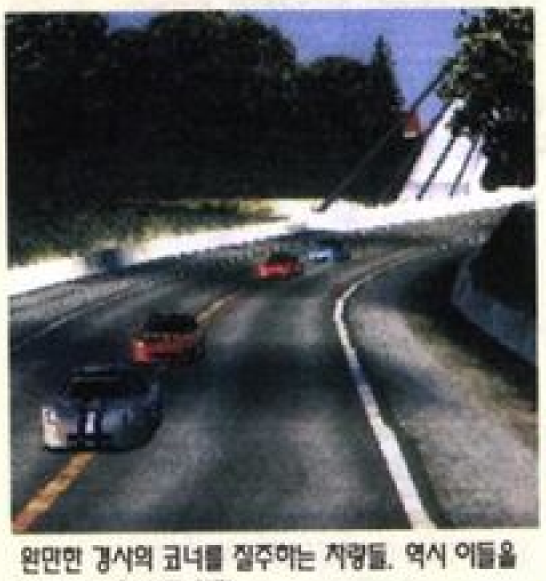

같은 차라고 할 지라도 팀이 다르면 셋팅도 다를 것으로 보인다

현재 8대중 2등을 마크! 조금만 더 힘을 내자!




왼쪽 코너링 후에는 가파른 오르막길이 기다리고 있다


내리막길로 된 연속 코너. 좌우로 돌면서 달려 보자!


완만한 경사의 코너를 질주하는 차량들. 역시 이들을 이기는 것은 쉽지 않다

300종 이상의 차량이 등장한다

이 게임에서 사용할 수 있는 자동차는 컬러 링크 변형을 포함해서 300종류 이상이다. 이번에 공개된 차량 화면은 몇 가지 타입이 여러 가지 컬러 링크로 등장하고 있다. 너무 작아서 잘 보이지는 않지만 차 뒤쪽에 'ASSOLUTO'라는 엠블렘이 있는데, 이것은 전작인 「레이지 레이서」에 등장했던 가공의 자동차 메이커다.


보통 컬러. 은색의 차체 색상을 하고 있어서 아주 멋있다


팩맨 컬러. 귀여운 팩맨의 그래픽을 응용했다


마피 컬러. 화려한 컬러 링크로 측면에 미니 키즈의 일러스트가 있다

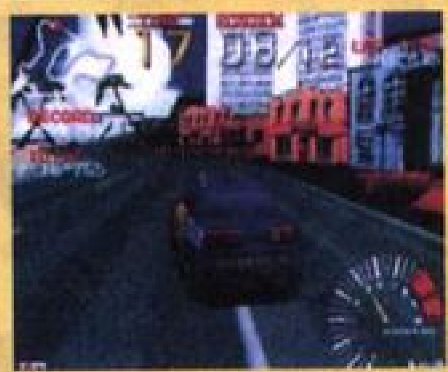

디그더그 컬러. 팀 이름은 'Dig'이려나?


제비우스 컬러. 제비우스의 무기질적인 이미지를 표현

릿지 레이서 시리즈의 변천사

릿지 레이서

94년 12월 3일 발매


당시로서는 그래픽이 상당한 뛰어났다


갤러그가 로딩 중의 미니 게임으로 제공되었다

뛰어난 퀄리티와 스릴 넘치는 주행으로 화제가 되었던 남코의 기념비적인 레이싱 게임 제 1탄. 아케이드에서 플스로 이식되면서 타임 어택 등의 몇 가지 모드가 추가되었다. 특히, 기동시의 로딩 중에 미니게임을 삽입하는 아이템도 이 게임에서 처음으로 실현시켰다

릿지 레이서 레볼루션

95년 12월 3일 발매

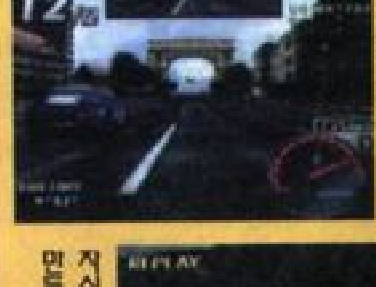

이때부터 백미러가 등장했다

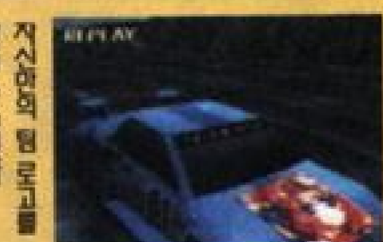

비기처럼 등장하는 프리티 레이서

「릿지 레이서」의 흐름을 그대로 파워업시킨 후속작이다. 임의의 장소에서의 스핀 횟수를 겨루는 '리프트 컨테스트' 등 기존 레이스와는 다른 플레이를 즐길 수 있었다. 또한, 등장 차량을 버기카로 바꿔서 레이스를 펼치는 프리티 레이서라고 하는 색다른 게임이 수록되어 있었다.

레이지 레이서

96년 12월 3일 발매


전작들보다 그래픽이 월씬 좋아졌다


자신만의 팀 로고를 만들 수 있었다

자금을 모아서 차를 구입하거나, 튠업을 하는 등의 새로운 요소가 도입된 시리즈다. 오르막 언덕은 6단으로 올라갈 수 없는 등 레이스 내용도 더욱 충실해졌다. 또한, 자신의 차량에 붙이는 팀 로고를 자신이 디자인할 수 있었다.



PLAY STATION

SFC에서의 감동과 재미를 플스에서 느낀다

테일즈 오브 환타지아



중후한 시나리오와 수수께끼 해결, 그리고 참신한 시스템 등으로 수많은 게이머들의 사랑을 받았던 SFC용 RPG「테일즈 오브 환타지아」가 마침내 플스용으로 이식된다. 게다가 그냥 이식만 하는 것이 아니라, SFC용에서 아쉬웠던 점을 개선하고 몇 가지 새로운 요소를 추가하여 이 게임을 이미 플레이해 본 게이머라고 할 지라도 신선한 느낌을 주지 않을까 싶다.

▶제작사: 남코 ▶장 르: RPG
▶발매일: 12월 예정 ▶발매가 : 미정

TALES OF PHANTASiA

불후의 SFC용 RPG, 마침내 플스로 부활

아세리아력 XXXX년, 세계수 유그드라실이 마술의 근원이 되는 '마나'를 만들어 낸 시대. 이 거대한 힘을 이용해서 세계의 지배자가 되려는 마술사가 있었다. 높은 정신력과 냉혹한 성격을 가진 이 남자의 이름은 '다오스'. 그러나, 한 모험가 일행과 두 개의 펜던트의 힘에 의해 다오스는 자신의 야망과 함께 영원히 봉인되어 버렸다.

이로 인해 세계는 평화를 되찾는 듯이 보였는데…. 때는 아세리아력 4304년 대륙의 남쪽에 위치한 평화스러운 농촌 마을 토디스. 그러던 어느 날, 갑자기 수수께끼의 일당의 공격을 받아 마을이 전멸하고 만다. 살아남은 것은 두 명의 소년뿐, 도대체 이 수수께끼의 일당의 정체는? 음모의 그림자에 감춰진 진짜 적은? 그리고 세계수의 비밀은? 불가사의한 운명의 실에 이끌려 소년은 시간을 초월한 모험 여행을 떠나는데….

SFC용 화면



플스용 화면



플스용 화면. 그래픽이 보다 선명하고 화려해졌다



SFC용과 비교했을 때 달라진 점

플스용「테일즈 오브 환타지아」를 SFC용과 비교했을 때 몇 가지 달라진 점이 있다.

오프닝과 엔딩이 동영상으로 처리되는 것 이외에도 일부 이벤트가 동영상으로 표현된다. 이 동영상 무비의 제작은 프로덕션 I·G가 담당한다. 그리고 새로운 플레이 캐릭터가 등장한다. 어떤 캐릭터인지 아직은 알려진 바가 없지만, 새로운 파티 멤버가 등장하는 것은 확실하다. 다른 캐릭터와는 다른 계통의 기술을 사용할 것으로 보인다. 또한 서브 이벤트가 늘어났다. SFC용에도 메인 스토리와 관계없는 서브 이벤트가 다양하게 준비되어 있었지만 이번 플스용에서는 서브 이벤트가 전작보다 더 많이 추가된다. 마지막으로 SFC용보다 많은 성우진이 출연한다. 당시의 SFC용 게임으로서는 이변이라고 할 정도로 호화 성우진을 기용했던「테일즈 오브 환타지아」. 이번 플스용에서는 이보다 더 많은 성우들이 여러 캐릭터들의 소리를 담당하게 된다.



새로운 캐릭터가 추가되거나 서브 이벤트가 늘어났지만 메인 스토리의 골격은 변하지 않는다





서브 이벤트 또한 보다 다양하고 재미있게 변했다



비가 내리는 표현도 보다 사실적으로 진화되어 슬픈 장면에서 보다 큰 슬픔을 느낄 수 있다

보다 파워업된 전투 시스템

전투에서는 리얼타임이면서도 간단한 조작으로도 다양한 기술이 나오기 때문에 초보자라도 전투에서 전술을 구사할 수 있다. 이 게임의 독특한 특징인 '타이밍 중시형 배틀 시스템'은 후속작인「테일즈 오브 데스티니」에서 더욱 진화되어 플스용에서는 스피드 업과 연속기의 도입, AI(인공지능)을 강화시켜 전투의 즐거움을 더해준다. 또한 플스용 배틀신의 캐릭터 그래픽은 모두 새롭게 그려진다.



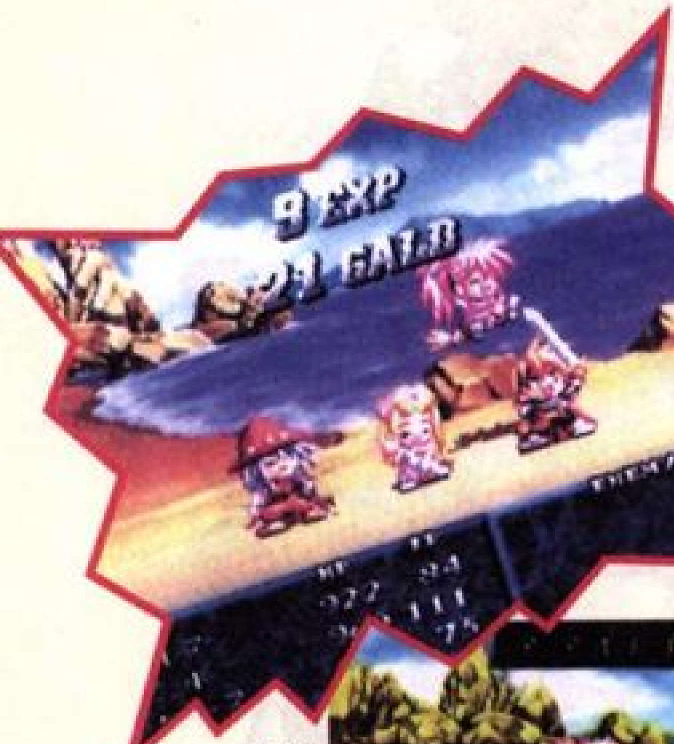
SFC용의 전투신. 이동이나 공격이 리얼타임으로 진행되기 때문에 전투에서의 긴장감을 느낄 수 있었다.



플스용 테일즈 오브 데스티니의 전투신. 미비튼으로 방어를 할 수 있는 등 조작부문이 개선되었다



플스용의 전투신. 테일즈 오브 데스티니에 가까운 전투 시스템을 가지고 있는 듯…



승리시의 기뻐하는 장면도 파워업?



크레스는 다수의 필살기를 사용한다. 전투는 리얼 타임이지만 기술은 버튼을 누르면 된다



민트는 전투에서 주로 회복을 담당한다. 역시 주인공 이외의 캐릭터는 기본적으로 AI로 움직인다



전투 중에는 빗자루를 타고 공중에 떠있는 아체



크라스가 사용하는 소환술은 정령을 불러내서 여러 가지 효과를 낼 수 있다

서브 캐릭터의 파워업과 필살기의 추가

아래의 사진은 체스터가 필살기 공격 「홍련(連紅)」을 구사하는 장면이다. 그러나 SFC용에서는 체스터에게 필살기라는 것이 없었다. 즉, 이 기술은 플스용만의 새로운 기술이라고 말할 수 있다. 물론, 다른 캐릭터에 대해서도 새로운 기술이 준비되어 있기 때문에 이 부분도 한 번 기대해볼 만하다. 특히 앞에서 언급한 수수께기의 새로운 캐릭터에게는 법술, 마법, 소환술 이외의 기술이 준비되어 있는 것 같다.





체스터의 필살기 홍련. SFC용에서 그에게는 필살기가 없었다

등장 캐릭터 소개



크레스 알베인

이 게임의 주인공. 검술사의 아들로 검을 다루는 실력이 일류급이다. 어느 날, 자신이 살던 마을인 토디스가 수수께끼의 일당의 공격으로 망하게 되면서부터 그의 모험이 시작된다



민트 아트네트

이 게임의 히로인격인 소녀로 치료계의 주문이나 공격 보조계의 주문을 사용하는 법술사다.

이야기 초반에 크레스와 만나서 그 뒤로 쭉 행동을 함께 해오고 있다. 성격이나 말하는 것이 온화하며 성녀인 듯한 분위기를 풍긴다



아체 크라인

마법을 자유자재로 사용하는 하프 엘프의 딸로 성격이 밝고 아주 씩씩하다. 빗자루를 타고 하늘을 날아다닐 수 있다



크라스 F 레스터

소환술의 연구에 정열을 바치고 있는 남자. 주문 탐색을 위해서 일행에 참가한다. 무뚝뚝하고 쉽사리 남에게 마음을 열지 않지만, 크레스 일행에게는 무슨 일이라도 잘 협력해준다



체스터 바크라이트

크레스의 어릴 적 친구로 그와 같은 마을에서 여동생과 함께 살아오고 있다. 유유자적하는 성격이지만, 실제로는 정의감이 강한 열렬남아다



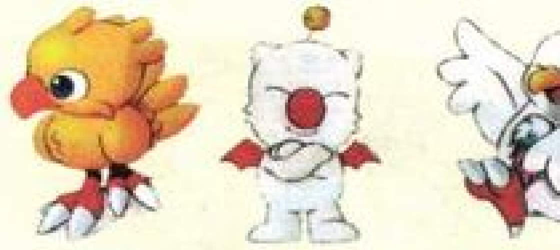
그래~ 이번 한번만 동굴에 들어가기로 하지!

초코보의 이상한 던전 2



지난 달에 이어 점차 그 전모를 들어내고 있는 「초보코의 이상한 던전 2」. 이번 달에는 보다 다양해진 마법 시스템과 벽을 뚫는 새로운 요소, 그리고 새로운 승차물인 시드 마리너와 새로운 캐릭터인 백마도사의 정보를 공개하기로 한다.

▶제작사: 스퀘어 ▶장 르: 던전형 RPG
▶발매일: 12월 하순 예정 ▶발매가 : 미정



보다 다양한 능력을 가지게 된 초코보

전작과 이번 시리즈를 비교했을 때 가장 변화된 부분이라고 한다면 바로 동료가 존재한다는 것이다. 이제까지는 초코보 혼자서 던전을 탐색했지만, 이번 시리즈부터는 동료와 함께 던전을 공략하게 된다. 특히, 초코보와 함께 모험을 해나가는 모구리가 전투를 도와준다.

화면상에는 모구리가 일반적인 공격만을 하고 있지만 동영상에는 마법책을 읽고 있는 것이 나오는 것으로 볼 때 혹시 마법 공격을 구사할 지도 모른다.





○모구리가 읽고 있는 황금색 표지의 책은 썬더의 책이다

○초코보가 HP를 보충하고 있는 동안 모구리가 적들을 막아준다



다수의 적을 상대할 때는 모구리가 큰 도움을 준다

사용하면 할수록 성장하는 마법 시스템

파이어, 브리자드, 썬더 등 FF 세계로부터 계승된 마법들은 전작과 마찬가지로 마법책을 읽어서 발동시키는 듯하다. 전작에서 등장했던 마법책은 위에서 언급한 3가지 마법 이외에도 에어로, 드레인, 샤인, 딥의 7종류로 전작에서는 한 권에 한 번밖에 사용할 수 없었지만, 이번에도 이러한 시스템이 계승될 지는 아직 알 수 없다. 마법은 전작과 마찬가지로 사용하면 할수록 마법이 진화하는 성장 시스템을 가지고 있다.



특정책을 읽는 것으로 여러가지 마법을 사용할 수 있다



브리자드를 많이 사용하면 브리자라를 사용가능!



○썬더의 형님, 썬더라 발동!

새로운 요소! 초코보가 던전을 파들어 간다!

전작에서는 자동적으로 생성되는 던전의 형태를 초코보의 힘으로 변형시킬 수 없었다. 그러나, 이번 시리즈에서는 특정 아이템을 사용하는 것으로 초코보가 던전의 벽을 무너뜨리면서 전진할 수 있게 된 듯하다. 벽을 파기 위한 아이템은 상당히 희귀한 것으로 보이기 때문에 던전 내부에 마구 구멍을 내면서 전진할 수는 없을 것 같다. 벽을 파서 지층에 잠자고 있는 보물 등을 얻을 수 있으며 적에게 추격을 당하고 있을 때 재빨리 도망갈 수 있는 길을 만들 수도 있다. 이외에도 벽을 파다가 운 나쁘게도 골렘 같은 강력한 적을 깨우는 경우도 발생하기도 한다.



○이쪽을 한 번 파볼까?





○건너편에 있는 아이템을 먹기 위해 벽을 뚫는 초코보





앗! 열쇠를 발견! 횡재했다~



○HP가 별로 없는 상태에서 적에게 쫓기는 초코보. 모구리~ 뒤를 부탁한다



○벽을 뚫은 다음, 계단으로 36계 줄행랑을 치는 비겁한(?) 초코보

PLAY STATION

모르는 아이템은 몸으로 직접 느껴봐!

던전 깊숙한 곳에서 발견한 아이템 중에는 이름을 확실히 모르는 아이템이 있다. 이러한 아이템의 정체를 알아내는 방법 중의 하나는 실제로 사용해서 초코보가 몸으로 기억하는 방법이 있다. 그러나, 이러한 방법은 상당히 위험하다. 특히, 장비한 아이템이 주문에 걸린 아이템이거나 혹은 사용한 약이 독약이라면 더더욱 위험하다.

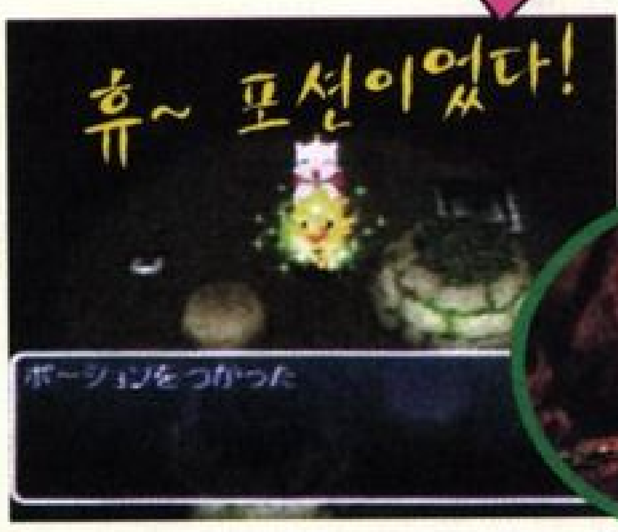


어떤 약일까? 한 번 사용해 보자!


다행히도 하이 포션! 이것으로 던전에서 나오는 하이 포션을 인식할 수 있게 되었다



이번에는 핀키의 약? 사용해 보자!



새로운 요소! 초코보가 던전을 파들어 간다!

전작과 마찬가지로 이번 시리즈에서도 여러 가지 장치가 존재한다. 무기를 강화하는 장치, 아이템을 합성하는 장치 등 초코보의 모험을 도와주는 편리한 것에서부터 닿으면 큰일이 나는 장치인 '트랩'까지 그 종류는 아주 다양하다. 전작에서 처음 나타났던 무기의 강화나 리사이클 북 등 수많은 시스템 등은 이번 시리즈에서도 살아남을 것으로 보이지만 똑같은 형태로 등장할 지는 아직 알 수 없다.



모양은 변했지만 이것은 바로 새로워진 리사이클 북이다



○발톱, 안장을 강화할 수 있는 마도는 중요한 장치





○전흙판, 흙판 등 전작의 트랩도 다시 등장





○특수효과를 주는 것부터 직접 대미지를 주는 것까지 종류가 아주 다양하다

새로운 승차물과 등장 캐릭터 소개

시드 마리너

지난 호에 시드가 직접 제작한 '시드 탱크'가 공개된 데 이어서 이번에는 대형 잠수함 '시드 마리너'가 공개되었다. 이 잠수함 역시 시드가 제작한 것으로 위쪽 캐빈에는 시드 탱크가 도킹되어 있다


지난 호에 공개되었던 시드 탱크가 위쪽 캐빈에 부착되어 있다○



백마도사

「FF」시리즈에서 회복계의 마법을 다루는 백마도사. 이번에 등장하는 백마도사는 붉은 머리의 귀여운 소녀로 초코보의 세계에 등장하는 두 번째 사람이다. 그녀의 정체는 아직 알려진 바가 없지만 이번 시리즈에서 초코보, 모구리와 더불어 이야기의 중심적인 역할을 하는 캐릭터가 될 듯 싶다



이번에는 초코보가 잠수까지?

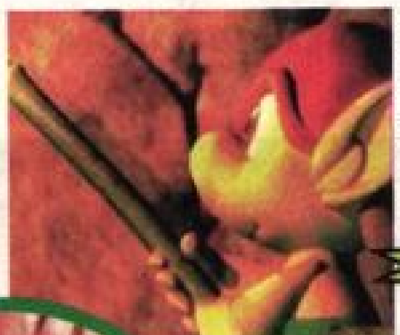
시드 마리너와 함께 공개된 초코보의 새로운 모습을 주목하자. 얼굴에 딱 들어맞는 잠수경에 등에는 산소통을 매고 있는 앙증맞은 모습의 초코보. 이것은 초코보가 수중에서도 활약할 수 있다는 의미가 아닐까?

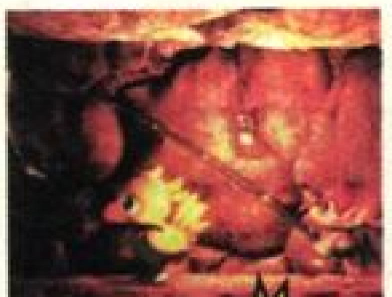


모자에 쓰여 있는 4-D는 스퀘어의 제 4 개발팀이라는 의미인 듯…

고블린에게도 속는 바보 초코보!

이번에 공개된 동영상에서는 고블린의 속임수에 넘어가는 초코보의 바보(?) 같은 모습과 이를 보고 기뻐하는 고블린의 모습이 그려진다.


고블린이 손에 들고 있는 낚시대 앞에는 무엇이 달려 있을까?


○낚시대 앞에는 니베가 묶여 있다. 이 사실을 알지 못한 채, 따라가는 초코보


꾸엑~ 고블린이 미리 파놓은 구멍에 떨어지는 초코보.


○우헤헤헤~ 구멍 밑으로 떨어진 초코보를 보고 기뻐하는 고블린



다음 역은 파워역입니다. 내리실 문은~

전차로 GO! 2



열차를 운전하는 것은 누구라도 어릴 적에는 한 번쯤 꿈꿔 본 희망사항이었을 것이다. 이러한 꿈을 게임으로나마 실현시켜 주었던 게임이 바로 전차 시뮬레이션 「전차로 GO」로 아케이드용으로 시작해서 플스, 새턴용으로까지 이식될 정도로 많은 인기를 얻었다. 그리고 이번에 더욱 파워업된 후속작 「전차로 GO 2」가 발표되었다.

▶제작사: 타이토 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 12월 예정 ▶발매가 : 5,800엔

PLAY STATION

새로운 선로와 시각표 모드의 추가

이번 시리즈는 전차 운전이라는 기본 요소는 그대로이며 고속운행에 따른 역의 통과에 시간제한을 가지게 하는 등, 더욱 긴장감 넘치는 게임 전개가 펼쳐진다. 플스용 오리지널 요소로는 아케이드용에서 플레이할 수 있었던 게이힌 토우호쿠(京浜東北)선, 호쿠호쿠선, 아키다 신칸(秋田新幹)선의 3개 선로 이외에도 오오사카 칸조우(大坂環状)선을 새롭게 달릴 수 있다.


차창의 풍경이 완벽하리 만큼 충실하게 재현되어 있다


도쿄역을 남북의 두갈래로 가르는 게이힌 토호구선


보통, 쾌속 특급의 열차 종류를 선택할 수 있다

정시통과를 목표로 하자!

이번 시리즈의 참된 즐거움이라고 한다면 바로 역을 1초의 빗나감도 없이 통과하는 '정시' 요소이다. 전작에서는 역을 출발해서 도착역에 전차를 멈추게 하면 끝났지만, 이번 시리즈에서는 도중의 통과역을 정해진 시간 내에 통과하는 것이 요구된다. 통과역과의 거리와 정각까지의 남은 시간을 고려해서 열차의 속도를 조절한다.


등이 켜지면 열차를 출발시킨다


전력 공급원이 변하는 '섹션'이라고 불리는 장소에서는 가속할 수 없다. 이곳에서 가속하지 않으면 보너스가!


규정시간에서 1초라도 지나면 대기 시간이 줄어든다


정차 위치에 정확히 열차를 정지시켜야 하는 점은 전작과 마찬가지다

플스용 오리지널 모드, 시각표 모드

이 게임이 아케이드용에서 플스용으로 이식되면서 플레이어가 질리지 않고 몇 번이라도 즐길 수 있도록 채택한 것이 바로 시각표 모드다. 이 오리지널 모드에서는 운전 중의 시각대나 기후, 특히 열차의 종류까지도 플레이어가 자유롭게 설정할 수 있다. 예를 들어, 이 3가지 기능을 조합하여 많은 비가 내리는 깜깜한 밤에 아키다 신칸선에서 쾌속 전차를 운행하는 것이 가능하다.


눈이 선로 위에 수북히 쌓여 있다. 혹시 탈선하는 것은 아닐까?


야간 운행은 각별한 조심이 필요하지만 낭만적(?)인 분위기를 연출해준다


시발역에서 최종역까지의 정차역도 설정 가능



월드컵 대회할 때 나왔으면 더 좋았을텐데...

리베로그란데

팀 전원이 아닌 한 명의 선수만을 플레이어가 직접 조작하여 실제로 필드 내에서 플레이하고 있는 듯한 느낌을 주었던 아케이드 축구 게임 「리베로그란데」가 플스용으로 등장한다. 아케이드용의 기본 시스템을 그대로 적용했지만 아케이드용보다 훨씬 많은 선수가 등장하며 듀얼쇼크의 지원 기능과 화면 분할에 의한 대전 기능 등의 파워업된 모습을 보여준다.



▶제작사: 남코 ▶장 르: 스포츠
▶발매일: 11월 예정 ▶발매가 : 미정

LiberoGrande

PLAY STATION

아케이드에서의 재미를 그대로 재현했다

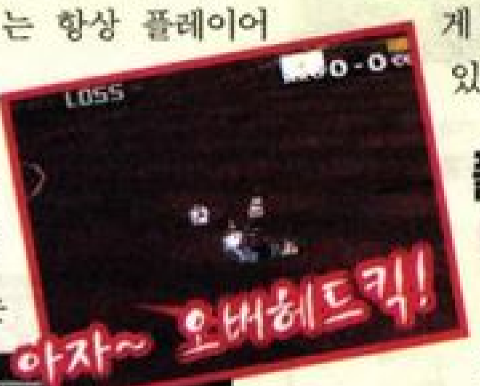
아케이드용 「리베로그란데」에서는 처음부터 선택 가능한 10명의 캐릭터 이외에도 게임 성적에 따라서 5명의 숨겨진 캐릭터가 등장했다. 플스용에서는 여기에 15명의 선수가 추가되어 숨겨진 10명의 선수를 포함해서 총 30명의 선수가 등장한다. 각 선수들은 실제로 존재하는 스타 플레이어들을 이미지로 하여 개성적인 능력을 가진다.



플스용에는 숨겨진 10명의 선수를 포함해서 30명씩이나

축구 게임 초보자라도 화려한 개인기를 구사

화면 중앙에는 항상 플레이어 캐릭터가 표시되어 있으며 캐릭터 사이즈는 종래의 축구 게임과는 비교할 수 없을 정도로 크다. 또한, 단순한 조작으로 리프팅이나 힐 리프트, 180도 회전까지 구사할 수 있기 때문에 축구 게임을 잘 못하는 플레이어라고 할 지라도 쉽고 빠르게 화려한 개인기를 구사할 수 있다.





이러한 절묘한 슛도 가능하다

플레이하면서 지시를 내리는 것이 가능

자신이나 동료 선수를 서포트하도록 지시를 내릴 수 있다. 패스를 받기 쉬운 위치로 이동하면서 자신에게 패스를 하라는 지시를 내리거나 자신이 띄어 올린 센터링을 직접 슛하라고 지시하는 것 등은 모두 플레이어의 몫이다.



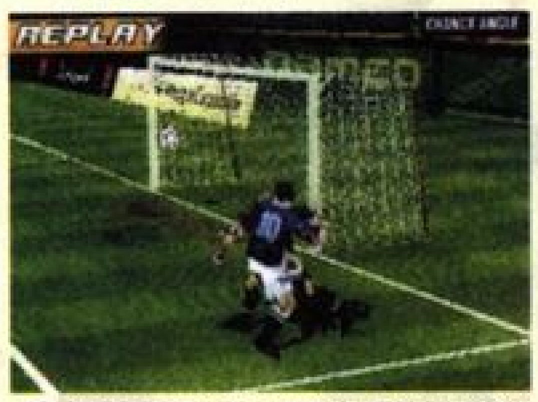
사이드 라인에서 동료 선수의 위치를 확인하면서 방향을 조절, 센터링을 올린다



↓버튼을 눌러서 동료 선수에게 슬라이딩의 지시를 내리면 우리측 골대로 향하는 상대편 선수에게 슬라이딩!

여러 가지 포지션에서 자유롭게 플레이한다

플레이어는 필드 내를 자유롭게 이동할 수 있기 때문에 하나의 포지션에 구애받지 않는 플레이가 가능하다. 예를 들어, 적 골대 앞으로 질주하기, 사이드로 파고들기, 미드필드에서의 몸싸움 등 플레이 스타일은 무한대다.



골대 앞에서 골키퍼와의 1대1 싸움을 뚫고 골을 넣었다

개성이 강한 등장 선수 소개





프론트 미션 2를 연상케 하는 시뮬

제우스 -카니지 하트 세컨드-



OKE이라고 하는 무인 기동병기를 사용해서 적 병기를 파괴해나가는 시뮬레이션 게임 카니지 하트의 후속작이 「제우스 -카니지 하트 세컨드-」라는 이름으로 등장한다. 전작의 경우는 우리 나라에서 그다지 큰 인기를 끌지는 못했지만, 보다 파워업된 시스템과 새로운 OKE을 가지고 등장하기 때문에 이번 시리즈는 어느 정도 인기를 끌지 않을까 싶다.

▶제작사: 아트딩크 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 11월 5일 ▶발매가 : 5,800엔

ZEUS

무인병기 OKE가 등장하는 카니지 하트의 후속작

이번 시리즈에서는 주인공 마크를 중심으로 드라마틱한 스토리가 펼쳐진다. 적을 전멸시키는 목적 이외의 미션도 준비되어 있기 때문에 그저 강력한 것만이 아닌 각 용도에 맞는 OKE의 설정이 가능하다. 또한 행동패턴의 프로그램을 만드는 번거로움을 없애기 위해 사전에 프로그램이 수록된 '카트리지' 방식의 소프트웨어 시스템이 도입된다.



기지내의 디자인 룸을 사용하여 병사들은 각자의 OKE를 편성한다



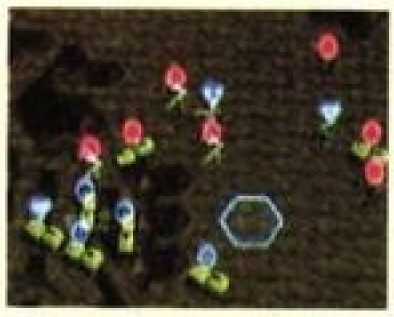
플레이어가 직접 OKE를 조정하는 것이 아니라 자신의 소대 OKE를 설계하고 운용한다

목성권 독립 전쟁의 발발

서기 2198년 목성권 자원채굴 지구인 아스테로이드 벨드의 노동자들이 화성국가로부터의 독립을 선언하며 무장 봉기를 일으켰다. 전쟁의 불길은 목성의 위성에까지 타올라서 태양계 전체로 확대되어 갔다. 한편, 지구 연합군 OKE 델타중대의 신입 마크 그라이트 중위는 사관학교의 동료와 함께 격전지인 에우로파에 파견된다. 그러나, 주인공 마크의 앞에는….



유니트 일람을 통해서 움직일 수 있는 유니트를 선택할 수 있다



모든 미션의 클리어 조건은 적을 완전히 섬멸하는 것만은 아니다



등장 캐릭터 소개



마크 그라이트
이 게임의 주인공. 커리스트 출신으로 지구 연합군 OKE 델타중대에 소속되어 있다. 군인 아버지의 영향을 받아 군인의 길로 들어섰으며 사관학교를 우수한 성적으로 졸업한 엘리트. 이번 전쟁에서 그는 목성권 출신인 동시에 지구 연합군 중위라는 두 가지의 애매한 입장에 처하게 된다

레이나 서키모토
목성권 커리스트 출신으로 마크의 어릴 적 친구. 동급생인 크리스, 몬드와 함께 목성권 독립운동에 참가한다

키링 리
지구권 중국출신으로 마크의 전우. 음침한 성격에 고독을 즐기는 타입이다. 그러나 때로는 인간미를 넘치는 행동을 할 때도 있다

아리아 스튜어트
지구권 영국출신으로 지구 연합군 OKE 델타중대 소속이다. 군인 집안에서 자라난 마크의 전우로 마크의 이야기에 공감을 느껴 그를 좋게 인식하게 된다

전쟁의:주역의:될:OKE



세메터리 키퍼(멀티-레그(Leg) 타입 OKE)
거미처럼 여러 개의 다리로 총기가 있는 보디를 지지하고 있는 OKE



에그 노그 (투 레그 타입 OKE)
인간 병사처럼 2개의 다리로 직립할 수 있는 OKE



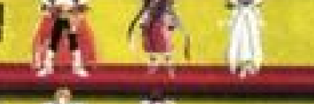
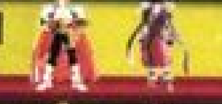
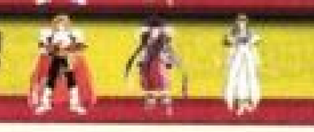
치킨 헌터 (호버링 타입 OKE)
기체를 지면에서 조금만 위로 띄운 채, 지상을 이동할 수 있는 OKE



로터스(플라잉 타입 OKE)
육상전의 주력병기인 OKE 중에서 유일하게 공중을 자유롭게 돌아다닐 수 있는 타입



하드 드림(탱크 타입 OKE)
캡터필러나 차바퀴로 움직이는 OKE로 무기 탑재능력과 방어력이 좋다

그래픽 
캐릭터 
홍미도
독창성 





자유로운 RPG가 좋다

루나틱 돈 3

일본 최초의 PC 전용 RPG 게임 「루나틱 돈」의 최신작인 「루나틱 돈 3」가 플스용으로도 등장한다. 전형적인 PC용 게임 그래픽을 보여주기는 하지만 '자유로운 모험'과 '여행을 하는 즐거움'을 추구하는 컨셉을 지향하고 있기 때문에 색다른 RPG를 좋아하는 플레이어들의 관심을 끌 듯 싶다.

Lunatic Dawn III

▶제작사: 아트딩크 ▶장 르: RPG
▶발매일: 12월 예정 ▶발매가 : 5,800엔



PC용 명작 RPG가 플스로 이식되다

자유 모험을 테마로 삼는 것으로 유명한 「루나틱 돈」시리즈. 이번 시리즈에서도 역시 자유 모험의 컨셉은 그대로 계승된다. 3탄에서는 여러 가지 새로운 요소와 좀 더 세련된 세계 설정, 독자적인 패러미터가 추가되어 보다 사실적이고 자유도가 증가된 세계가 준비되어 있다.

플레이어 스스로 모험을 만들어간다

플레이어는 전작과 마찬가지로 이 세계에 살고 있는 한 명의 젊은이가 되어 자유롭게 생활해나가게 된다. 평범한 모험가로서 일생을 보내거나 세계의 모든 마법을 사용하거나, 혹은 세계를 멸망시키기 위해 세계의 금기에 도전하는 등 플레이어가 지향하는 목적은 아주 많다.

수평세계를 이동하는 유일한 수단, 링크 게이트

이 게임의 세계에는 주인공이 살고 있는 홈월드 이외에도 불가사의한 힘에 의해 생성된 수평세계가 존재한다. 플레이어는 '링크 게이트'라고 하는 문을 통과해야만 수평세계를 지나다닐 수 있다. 링크 게이트는 불안정하기 때문에 행선지가 보통 랜덤으로 결정된다.

그러나 음악CD나 다른 게임의 메모리 카드를 사용해서 행선지를 어느 정도 한정할 수 있다. 또한 수평세계 안에는 이벤트 월드라고 하는 대형 시나리오에 관계된 세계도 있어 세계 어딘가에 있는 키 아이템을 사용해서 갈 수도 있다. 각 수평세계에는 그곳 밖에 없는 아이템이나 그 세계에서만 살고 있는 불가사의한 사람들(혹은 생물), 그리고 수많은 수수께끼가 존재한다. 플레이어는 실제 여행을 하는 것처럼 사람들과 교류하면서 이벤트를 클리어해나가야 한다.

또한, 수평세계에는 미묘한 밸런스가 있어서 링크 게이트에서 행한 모험이 홈월드에 영향을 끼치게 된다.



각 지역에서 플레이어가 행한 모험의 결과가 세계의 기후나 발전에 큰 영향을 끼친다



O던전 내부도 4개의 정령의 영향을 받고 있다

O전투시에는 지형을 효과적으로 사용해야 한다

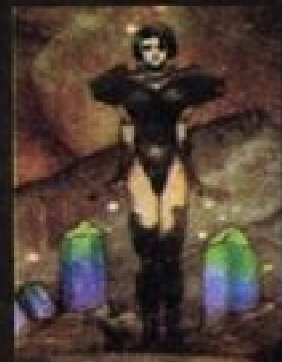








4명의 신과 4개의 정령이 존재하는 세계가 이 게임의 무대







이 세계에는 수많은 던전이 존재하고 있다



숲 안쪽으로 들어가면 불가사의한 동굴을 발견할 수 있다



마법을 발동하려면 기를 모으는 것이 필요하다. 기를 모으는 동안에는 무방어 상태가 되므로 주의



전투는 리얼타임으로 진행된다. 지형을 이용하거나 배후를 취하는 것이 유리





● COMING SOON...

액션

■스파이크 ■10월 29일 ■5,800엔

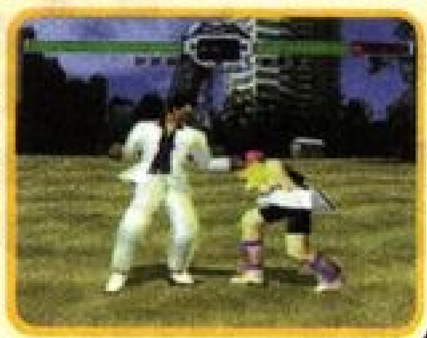
카디날 신



이 게임은 개성이 강한 16명의 캐릭터가 등장하는 3D 격투액션 게임이다. 캐릭터마다 스토리가 모두 다르게 설정되어 있어서 어떤 캐릭터는 사랑을 위해서, 혹은 어떤 캐릭터는 폭력을 위해서 싸운다. 각종 아이템과 트랩이 준비되어 있으며 360°로 자유롭게 움직일 수 있는 필드 또한 이 게임의 매력이다.

■KSS ■10월29일 ■5,800엔

어의견무용 2



새턴용 액션 게임 「어의견무용」의 속편이 플스용으로 등장한다. 새로운 2명의 캐릭터와 낙법 바리에이션 등의 여러 가지 파워업된 요소가 준비되어 있다. 이외에도 상대방을 벽쪽에 몰아붙여서 큰 대미지를 줄 수 있는 '벽한정 콤보' 등의 공격기도 추가되었다.

레이싱

■사미 ■10월15일 ■5,800엔

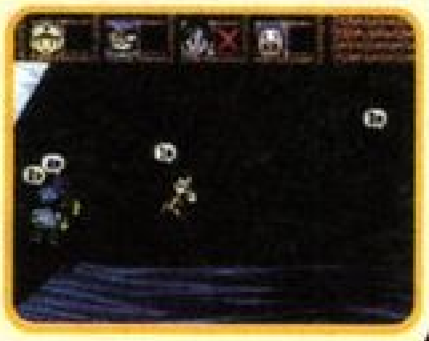
MTB DIRT CROSS



어떤 험한 길이라도 자유롭게 질주할 수 있는 자전거 '마운틴 바이크'가 레이싱 게임으로 등장한다. 플레이어와 3명의 CPU가 경주를 펼치는 '레이스', 1대1로 대전을 하는 '배틀', 베스트 랩을 다투는 '타임 어택'의 3종류 게임이 제공된다.

■슈와시스템 ■10월15일 ■5,800엔

그라뉴도! 대모험



간단한 조작이 매력인 레이싱 게임으로 플레이어는 바다 위에 떠있는 섬 "그라뉴도"를 무대로 골인 지점까지 질주해야 한다. 버튼을 계속 연타하면 모든 동작이 파워업되며 덫이나 공격 등 여러 가지 효과 아이템을 사용하여 상대방을 방해할 수도 있다.

RPG

■자레코 ■98년 겨울 예정 ■미정

배틀 곤충전



이 게임은 10살짜리 소년이 리리라는 요정에게 인도되어 곤충 채집 모험을 한다는 내용의 배틀 시뮬레이션 RPG게임이다. 플레이어는 마을에서 정보를 수집한 다음, 산이나 강으로 나가서 곤충들과 자신의 곤충을 싸우도록 하여 목표로 하는 곤충을 얻어야 한다.

■T&E 소프트 ■98년 겨울 예정 ■미정

소나타

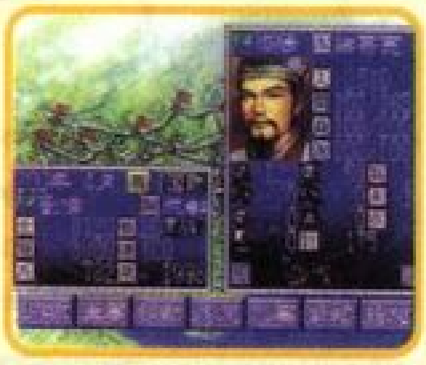


패러다임이라고 불리우는 3개의 다른 세계를 돌아다니면서 운명의 연인을 발견한다는 내용의 연애 요소가 풍부한 RPG 게임이다. 몬스터를 무찌르는 방법에 따라서 소녀와의 연애도가 달라지는 시스템을 채용하였기 때문에 자칫 단순해질 수 있는 전투를 재미있게 즐길 수 있다.

시뮬레이션

■코에이 ■10월 8일 ■9,800엔

삼국지 6



최근 우리 나라에도 PC용으로 발매되어 많은 인기를 얻고 있는 「삼국지 6」가 플스용으로 등장한다. 이번 시리즈에서는 전투신에 '동시 프로트제'라고 하는 새로운 시스템이 도입되었으며 게임성도 보다 파워업되어 도시의 입지조건에 따라 경제성이 달라지거나 등장 무장이 자신의 꿈을 말하는 등 새로운 요소가 추가되었다.

■빅터 인터랙티브 소프트웨어 ■10월 예정 ■5,800엔

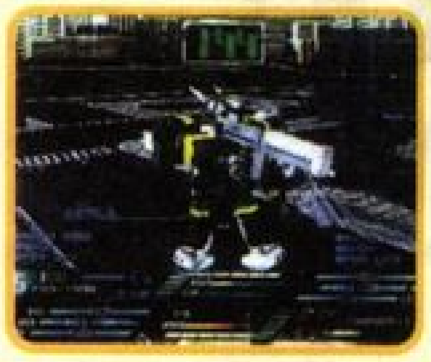
바다의 오!야!



이 게임은 평소에는 체험할 수 없는 마린 낚시를 즐길 수 있는 낚시 시뮬레이션 게임이다.
플레이어는 배의 선장이 되어 대회에 출전할 팀을 구성하면서 환상의 마린 '레인보빌'을 낚아 올리는 찬스를 기다려야 한다.

■아스믹S 엔터테인먼트 ■10월 29일 ■5,800엔

어프레이드 기어



이 게임은 보다 과격하고 자극적인 오락을 추구하는 세계에서 '메크'라고 하는 다용도 인간형 병기 로봇으로 전투를 벌이는 로봇 배틀 시뮬레이션 게임이다. 플레이어는 메크 배틀의 정상에 서기 위해 자신의 메크를 듄업하면서 배틀에 참가하여 랭킹 포인트나 상금을 모아야 한다.

■KSS ■98년 가을 예정 ■5,800엔

토이 팝 드림스(가칭)



아이템을 발명하는 것이 목적인 시뮬레이션 게임으로 플레이어는 게임 중에 입력할 수 있는 온갖 재료를 조합하여 여러 가지 아이템을 발명해야 한다. 발명할 수 있는 아이템은 1000종류이상이며 메모리 카드를 사용하면 친구들과 아이템이나 재료를 교환할 수 있다.

어드벤처

■휴먼 ■9월 예정 ■6,300엔

고양이 무사



이 게임은 인간과 고양이의 변신 '네코마타'의 세계가 무대인 어드벤처 게임으로 안영 3년 에도의 한 마을을 무대로 주인공 네코마타의 모험이 펼쳐진다. 스토리 중간마다 시나리오에 얽힌 미니게임을 즐길 수 있다는 특징이 있다.

ETC

■아스믹S 엔터테인먼트 ■11월 5일 ■5,800엔

도카폰! 분노의 철검



이 게임은 여러 명의 플레이어가 동시에 즐길 수 있는 RPG풍 보드 게임으로 무대는 검과 마법이 존재하는 세계다. 일반적인 RPG처럼 사악한 보스를 무찌르는 것이 아니라 돈을 모으는 것이 목적으로 마지막에 가장 많은 돈을 가지고 있는 플레이가 도카폰 왕국의 왕자가 된다.

CHEAT CODES FOR PS USER

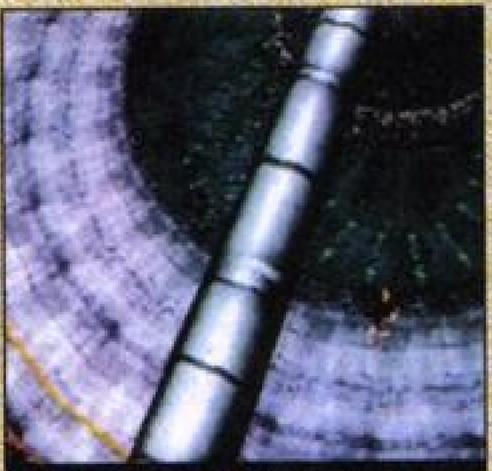
오버 블러드 2

무기 장비시 가능한 몇 가지 기술

극악의 난이도를 자랑하는 리버힐 소프트의 액션 어드벤처 「오버 블러드」. 게임 진행시 무기를 장비한 상태에서 유용하게 사용할 수 있는 몇 가지 테크닉을 공개하기로 한다

떨어져도 죽지 않는 방법

높은 장소에서 떨어져도 대미지를 입지 않는 기술이 있다. 그 방법은 낙하중에 아이템 윈도를 불러내어 무기를 장비하거나 해제하면 된다.



이런 높은 곳에서 떨어져도 괜찮지만 아주 짧은 순간에 아이템 윈도를 열어야만 한다

연속 점프

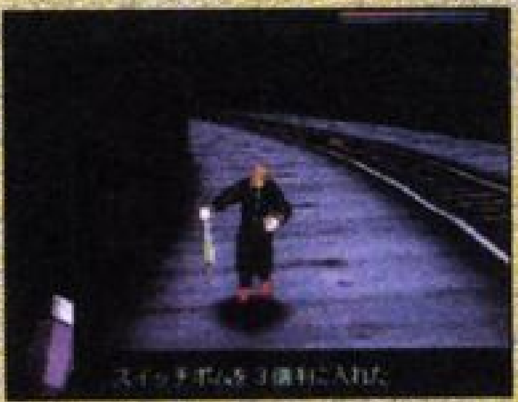
무기를 장비한 상태에서 연속으로 점프를 하면 점프 전후의 동작이 짧아져서 보통 때보다 재빠르게 연속 점프를 할 수 있다. 언뜻 보면 별 것 아닌 기술이지만 마지막 스테이지에서 아주 유용하게 사용할 수 있다.



이곳에서 연속점프를 유용하게 쓸수있다

질주중의 아이템 습득

무기를 장비하고 아이템을 주우려고 하면 아이템을 가질 때의 답답한 동작을 실행하지 않고 재빠르게 아이템을 얻을 수 있다. 물론, 달리면서 아이템을 주울 때도 줍는 동작이 취소되기 때문에 적에게 둘러싸여 있을 때나 타임 어택에 도전할 때 그 위력을 발휘한다.



무기를 장비하고 있으면 달리는 중에 멈추지 않고도 아이템을 주울 수 있다

다이너마이트 복싱

숨겨진 복서를 사용

이 복싱 게임의 엔딩 뒤에 표시되는 커맨드를 공개하기로 한다. 이 커맨드는 ×, ←, →, ←, ×, ↓으로 이것을 타이틀 화면에서 차례대로 입력하면 메인 이벤트에서 트레이너 모드가 출현하지만, 실제로는 이 커맨드를 입력한 다음에 전시회에 가보면 숨겨진 복서인 '제리Q'를 사용할 수 있게 된다.



타이틀 화면에서 커맨드를 입력하면…



트레이너 모드가 나타난다



귀여운 얼굴을 가진 강력한 복서 제리Q를 사용할 수 있게 된다

신세기 에반게리온
~에바와 유쾌한 친구들~

숨겨진 캐릭터&벽지 변경

마작 게임이기는 하지만 신세기 에반게리온과 블루 워터(나디아) 등 가이낙스의 유명한 애니메이션의 주인공이 모두 등장하여 어느 정도 주목을 받고 있는 「신세기 에반게리온 에바와 유쾌한 친구들」. 이 게임의 숨겨진 캐릭터와 벽지를 바꾸는 조건을 공개한다.

스토리 모드의 신지편, 잔편, 노리코편을 클리어하면 프리 대전 모드에서 각각 겐도우, 릿코, 오타코치를 사용할 수 있다. 또한 프리 대전 모드에서 일정 이상의 점수를 모으면 선택할 수 있는 벽지가 늘어난다.



캐릭터 선택 화면에서 뒤쪽에 있는 캐릭터를 사용할 수 있게 된다

모집중

독자 CHEAT CODES

❀독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층
게임챔프 PS비법 담당자 앞

PS 액션 리플레이 코드

계절을 안고서



●힌트 마크 표시
8011989C 0001
●굿 엔딩 올 클리어(5패턴)
801198AC 001F
●보통 엔딩 올 클리어(4패턴)
801198EC 000F
●배드 엔딩 올 클리어(18패턴)
801198B4 FFFF
801198B6 0003
●달성률 100%
50001310 0000
80119AB4 FFFF
50001310 0000
80119AB6 FFFF
50001310 0000
80119ABC FFFF
50001310 0000
80119ABE FFFF
50001310 0000
80119AB4 FFFF
80119BE6 FF00

오버 블러드 2



●체력 고정
801BF49C 0B40
●체력 감소 없음
8004AFE2 0040
●체력 회복(L2 버튼)
D01D6150 0001
801BF49C B004
801BF4E8 B004
801BF534 B004
●브레스 고정
801BF4A0 04B0
●브레스 감소 없음
80056CBC 0000
●탄환 감소 없음
8006F3F6 8482
●아이템을 사용시 감소 없음
8006F148 0040
●한 방에 적 격퇴
80044FAE 0000
●자폭(L1, 2 + R1, 2버튼을 동시에)
801BF49C 0000
D00D36A0 000F
801BF4E8 0000
D00D36A0 000F
801BF534 0000
D00D36A0 000F
801BF580 0000
●댄스 및 변이라도 실패OK
D01F6FC8 0001
801F6FC8 0000
●추가 시나리오 선택
800D3750 0001

스타오션 -더 세컨드 스토리-

●돈 최대
8009A9D8 C9FF
8009A9DA 3B9A
●메뉴 세이브(△+L2+R2)
D0075290 0013
8009C280 0001
●적이 등장하지 않음(L2+R2 버튼으로 해제)
8009C442 0000
D0075290 1003
8009C442 0FFF
●모든 캐릭터의 SP 999
B0080000 00000000
8009B8C2 03E7
●주인공 스킬 전부
B02E0001 00000000
3009B905 000A
●보이스 콜렉션
8009AB60 FFFF
8009AB62 FFFF
⋮ (2바이트씩 더해나감)
8009ABFE FFFF
●능력치

	첫 번째 캐릭터 (이후 캐릭터는 60바이트씩 더해나감)	두 번째 캐릭터	세 번째 캐릭터
최대 HP	8009BF4C xxxx(0000~270F)	8009BFAC xxxx	8009C00C xxxx
현재 HP	8009BF54 xxxx(0000~270F)	8009BFB4 xxxx	8009C014 xxxx
최대 MP	8009BF58xxxx(0000~03E7)	8009BFB8 xxxx	800BC018 xxxx
현재 MP	8009BF5C xxxx(0000~03E7)	8009BFBC xxxx	800BC01C xxxx
레벨	3009BF60 00xx(00~FF)	3009BFC0 00xx	3009C020 00xx
STR	8009BF62xxxx(0000~270F)	8009BFC2 xxxx	8009C022 xxxx
CON	8009BF68 xxxx(0000~270F)	8009BFC8 xxxx	8009C028 xxxx
AGL	8009BF6E xxxx(0000~270F)	8009BFDE xxxx	8009C03E xxxx
DEX	8009BF74 xxxx(0000~270F)	8009BFD4 xxxx	8009C034 xxxx
INT	8009BF7A xxxx(0000~270F)	8009BFDA xxxx	8009C03A xxxx
GUTS	3009BF80 00xx(00~FF)	3009BFE0 00xx	3009C040 00xx

●최대 경험치

첫 번째 캐릭터(주인공)	두 번째 캐릭터	세 번째 캐릭터	네 번째 캐릭터
8009BF48 C9FF 8009BF4A 3B9A	8009BFA8 C9FF 8009BFAA 3B9A	8009C008 C9FF 8009C00A 3B9A	8009C068 C9FF 8009C06A 3B9A
다섯 번째 캐릭터	**여섯 번째 캐릭터**	**일곱 번째 캐릭터**	**여덟 번째 캐릭터**
8009C0C8 C9FF 8009C0CA 3B9A	8009C128 C9FF 8009C12A 3B9A	8009C188 C9FF 8009C18A 3B9A	8009C1E8 C9FF 8009C1EA 3B9A

●SP 999

첫 번째 캐릭터(주인공)	8009B8C2 03E7
두 번째 캐릭터	8009B992 03E7
세 번째 캐릭터	8009BA62 03E7
네 번째 캐릭터	8009BB32 03E7
다섯 번째 캐릭터	8009BC02 03E7
여섯 번째 캐릭터	8009BCD2 03E7
일곱 번째 캐릭터	8009BDA2 03E7
여덟 번째 캐릭터	8009BE72 03E7

사립저스티스 학원 -레전드 오브 히어로즈-

●HP
301EFA02 00C8(1P)
301EFE02 00C8(2P)
●사랑의 러브러브 게이지
301EFC19 0009(1P)
301F0009 0009(2P)

디스크 1(아케이드 디스크)

●옵션&숨겨진 캐릭터
901F65D0 0007FFFF
901F65D4 0000FFFF
901F65D8 FFFFFFFF
901F65DC 0003FFFF

디스크 2(에볼루션 디스크)

●옵션
901F65D0 000007FF
901F65D4 0007FFFF
901F65D8 FFFFFFFF
901F65DC 0003FFFF
●에디트 캐릭터의 능력치
801F1810 6767
801F1812 6767
801F1814 6767
801F1816 6767
801F1818 6767

미니 게임

●로베르토의 PK전
301EFC19 0009(1P 근성9)
301F0019 0009(2P 근성 9)
●로베르토의 폭렬슛(공 감소 없음)
301F1F64 0009
●니츠의 서비스 에이스
●최대 파워
301EFA6E 007F
●부서에 들어갈 때의 능력 업
801F181E 0200
801F1820 0200
801F1824 0200
801F1826 0200
801F182A 0200
801F182C 0200
801F1830 0200
801F1832 0200
801F1836 0200
801F1838 0200
801F183C 0200
801F183E 0200
801F1842 0200
801F1848 0200
D01F184C 0002
●슈퍼 퀸슬(아케이드 디스크 전용)
1P
D008EFC2 7FFF(ㅁ버튼)
801EFBB6 0000
D008EFC2 EFFF(△버튼)
801EFBB6 0000
D008EFC2 BFFF(×버튼)

801EFBB6 0000
D008EFC2 DFFF(○버튼)
801EFBB6 0000

2P
D0093882 7FFF(□버튼)
801EFFB6 0000
D0093882 EFFF(△버튼)
801EFFB6 0000
D0093882 BFFF(×버튼)
801EFFB6 0000
D0093882 DFFF(○버튼)
801EFFB6 0000

호감도
(xx: 00~03(파랑), 04~07(초록), 08~11(핑크), 12~1A(주황), 1B~(빨강))

바츠	301F18A8 00xx
히나타	301F18A9 00xx
코스케	301F18AA 00xx
쇼마	301F18AB 00xx
나츠	301F18AC 00xx
로베르트	301F18AD 00xx
로이	301F18AE 00xx
티파니	301F18AF 00xx
보먼	301F18B0 00xx
엣지	301F18B1 00xx
아키라	301F18B2 00xx
간	301F18B3 00xx
히데오	301F18B4 00xx
쿄코	301F18B5 00xx
라이조우	301F18B6 00xx
효	301F18B7 00xx
하야토	301F18B8 00xx
다이고	301F18B9 00xx

캐릭터 제작 코드
(1, 2는 같은 값의 코드 입력, 최대치는 200)

성별	801F1850 xxxx(0: 남 1: 여)
현재월(月)	801F1851 xxxx
현재일(日)	301F1852 00xx
탄생월	301F1854 00xx
탄생일	301F1855 00xx
학교	301F1856 00xx (0: 태양 1: 오른 2: 퍼시픽 3: 외도)
클럽	301F1857 00xx(0~6)
타입	301F1858 00xx(0~4)
잘하는 과목	301F1859 00xx(0~7)
못하는 과목	301F185A 00xx(0~7)
공격력 1	801F181E xxxx
공격력 2	801F1820 xxxx
방어력 1	801F1824 xxxx
방어력 2	801F1826 xxxx
체력 1	801F182A xxxx
체력 2	801F182C xxxx
근성 1	801F1830 xxxx
근성 2	801F1832 xxxx
잠재능력 1	801F1836 xxxx
잠재능력 2	801F1838 xxxx
스피드1	801F183C xxxx
스피드 2	801F183E xxxx
펀치 1	801F1842 xxxx
펀치 2	801F1844 xxxx
킥1	801F1848 xxxx
킥 2	801F184A xxxx

건발

●라이프 갯수(1P)
800BDA68 0000
●히트 갯수 9999(1P)
800BAA50 270F
●미스 갯수 0(1P)
800D2A6C 0000
●미스 갯수 증가 안함
D0118D20 0001
80118D20 0000
●발사 탄수 0(1P)
800C9414 0000
●소지 탄수 9999(1P)
800B2F74 270F
●탄수 감소 없음
D0023838 FFFF
●x배 히트
D003BFFC 0001
8003BFFC xxxx
80023838 0000
※ 예를 들어, xxxx에 0002를 넣으면 1발을 맞추어도 2발 맞춘 것으로 계산됨

바이오 하자드 2 듀얼쇼크 버전

디스크 1(레온편)

●체력고정
800D06BE 00C8
●체력 감소 없음
80040 6EA 0040
8003C614 0000
●한 방에 대부분의 적을 격퇴
80041D70 FFFF
80041D72 2402
●무기의 탄수, 연료 감소 없음
8006A40C 0000
8006A370 0000
8006A3C0 0000
●로켓 런처 즉시 투하
(플랫폼에서 G와의 전투시)
D013F706 4EE8
8013F706 0000
●세이브 횟수0
800D5034 0000
●구급 스프레이 사용 횟수 0
800D5032 0000
●탄환 감소 안함
8006972E 8025
●제한 시간 감소 없음
80026000 0000
8002600E 8422
●잉크 리본 감소 없음
D01C0AAE 2442
801C0AAC 0000
●연속 발사
D00CEC6C 0088
800D06B4 000B
D00CEC6C 1088
800D06B4 000D
D00CEC6C 4088
800D06B4 000F
D00CEC6C 2088
800D06B4 000B
D00CEC6C 8088
800D06B4 000B
●캐릭터 변경
800D519C 000x
x

00	레온
02	레온
04	레온
106	레온 4
208	레온 5
30A	레온 6
0C	헝크
0D	두부
0E	에이다

●게임 중에 두부 모드로 전환(L2 버튼)
D00CEC6C 0001
800D04E4 0899
●게임 중에 익스트림 게임으로 전환
(L2 버튼)
E00CEC6C 00010002
800D04E4 0899
800D04E6 0100

디스크 2(클레어편)

●체력 고정
800D0766 00C8
●체력 감소 없음
80040706 0040
8003C630 0000
●한 방에 대부분의 적 격퇴
80041D48 FFFF
80041D4A 2402
●무기의 탄수, 연료 감소 없음
8006A4AC 0000
8006A410 0000
8006A488 0000
8006A48C 0000
●로켓 런처 즉시 투하
(플랫폼에서 G와의 전투시)
D014002E 4EE8
8014002E 0000
●세이브 횟수0
800D50DC 0000
●구급 스프레이 사용 횟수 0
800D50DA 0000
●탄환 감소 없음
800697CE 8025
●제한 시간 감소 없음
80026000 0000
●잉크리본 감소 없음
D01C0AB2 2442
801C0AB0 0000
●연속발사
D00CED14 0088
800D075C 000B
D00CED14 1088
800D075C 000D
D00CED14 4088
800D075C 000F
D00CED14 2088
800D075C 000B
D00CED14 8088
800D075C 000B
캐릭터 변경
800D5244 000x
x

01	클레어 1
03	클레어 2
05	클레어 3
07	클레어 4
09	클레어 5
0C	헝크
0D	두부
0F	쉐리

아이템 박스 등장(L2 버튼 누른 다음, 스타트 버튼 누름)
디스크 1
D00CEC6C 0001
800D6570 0001
디스크 2
D00CED14 0001
800D6618 0001



PS

아가동산



요즘 들어 남코가 마치 폭주(?)한 것처럼 새로운 게임들을 발표하는군요(리베로그란데, 환상수호전 2, 테일즈 오브 환타지아, R4, 그리고 스타 익시움 등등) 물론 많다는 것이 나쁘다는 뜻은 아니지만 너무 한꺼번에 발표하니까 정신이 하나도 없네요. 혹시 지난 달에 스퀘어가 새로운 게임을 대거 발표한 것을 너무 의식한 것이 아닌 지 모르겠네요. 아무튼 남코의 활약(?)을 기대해보도록 하죠!

두 번씩이나 플스 살 기회를 놓친 나

[redacted]

안녕하세요 아가박형?
저는 플스는 없지만 플스를 가지고 싶어하는 中3의 상무라고 합니다. 사실 저는 차세대 게임기 새턴이나 플스를 살 기회가 2번이나 있었는데도 불구하고 아직 GB밖에 없는 불쌍한 소년입니다. 한번 들어 보실래요? 첫 번째로는 제가 매일같이 새턴을 사달라고 어머니께 말씀드렸더니 11월달에 아버지 월급 타면 사줄게 하시더니 그 다음 12월달 IMF가 터지는 바람에 그 꿈은 와르르…. 두 번째로는 지난 달 아버지가 일을 나가셔서 제가 또 플스를 생일 기념으로 사달라고 하였더니 아버지의 월급은 50만원. 이 돈이면 플스 사고 스틱, CD 사면 다 써버리는 액수. 그래서 또 와르르…. 아셨죠 제가 얼마나 불쌍한 소년인지… 다른 아이들은 그림이라도 잘 그리지만 저는 그림도 못 그리기 때문에 결국 사연밖에… 아가박 형은 이해해주시겠죠? 부산에서 챔프만 보고 지내는 상무가…

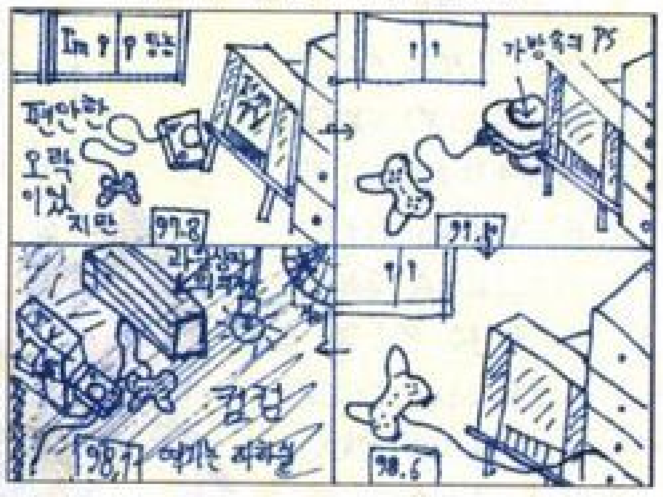


어떻게 보면 상무군도 IMF의 피해자라고 볼 수 있겠네요. 그러나 플스를 못 사게 된 상무군의 마음도 아프겠지만 그 보다는 그토록 가지고 싶어하는 플스를 사주지 못하는 부모님의 마음은 더 아프지 않을까요? 그리고 상무군의 아버지가 어떤 일을 하고 계시는 지는 모르겠지만, 월급이 정말 50만원이라면 요즘 물가를 감안했을 때 그 돈으로는 기본적인 생활을 해나가기도 힘들 것이라고 생각되네요. 그런데 이 상황에서 20만원이 넘는 플스를 사달라고 조르는 것은 너무 무리한 요구가 아닐까요? 상무군! IMF 상황이 좀 나아지면 그때 사달라고 해보세요. 아마 흔쾌히 사주실 거예요.

오락에 대한 우리의 열정

[redacted]

안녕하세요 아가박님. 서울은 홍수가 났는데, 그곳은 괜찮습니까? 저의 친구와 저의 오락에 대한 열정을 적겠습니다. 저의 친구는 주택에 살며 놀기 좋도록 방이 완전히 따로 되어 있어서 애들이 모이면 꼭 이곳에서 오락을 합니다. 작년 7월에 플스를 산 친구는 열심히 오락을 하다가 성적이 떨어져서 오락을 많이 하면 혼나기 때문에 플스를 가방에 넣고 하였습니다. 하지만 계속 성적이 떨어져서 울며 플스를 팔고 성적을 올리는데 그 친구가 플스가 너무 그리워 또 샀습니다(98년 5월). 그러나 오락을 하면 안되기 때문에 책상 서랍에 플스를 넣고 하다가 아빠에게 걸려서 TV는 바로 지하실로 갔습니다. 그러나 저희들은 포기하지 않고 다음 날 식구들이 지하실에 거의 오지 않는다는 것을 알고 생각 끝에 지하실에서 오락을 하기로 결심하고 지금은 열심히 그 어둡고 칙칙한 지하실에서 우리의 오락에 대한 열정을 불태우고 있습니다. 감사합니다.





정말 오락, 아니 게임에 대한 열정이 엄청나군요. 그런 정열을 가지고 공부를 했으면 충분히 서울대 수석을 차지할 거예요. 어두컴컴한 지하실까지 내려가서 게임을 플레이하고 있다니, 만일 그곳에서 바이오 하자드 1, 2를 플레이한다면 정말 실감나겠어요!

챔프인포샵에 대한 질문

[redacted]



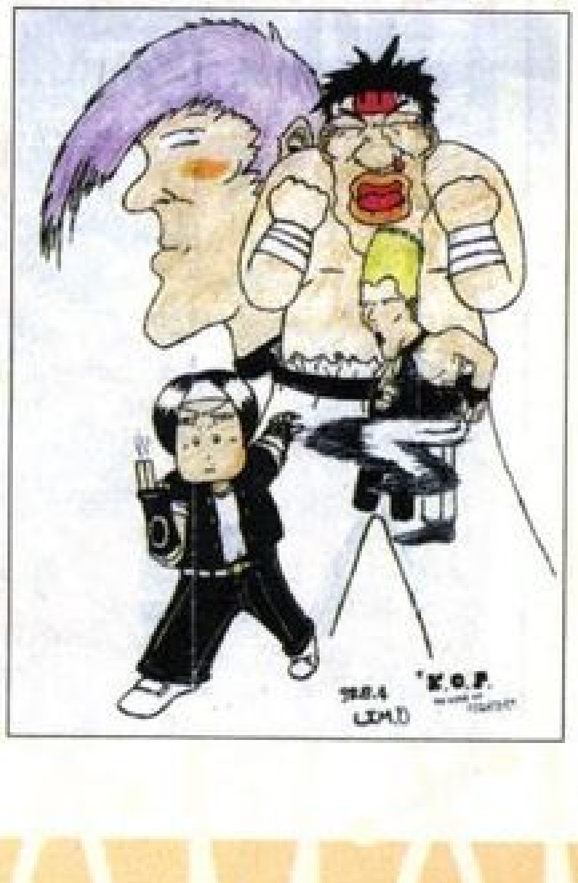


박대형군의 사연은 인포샵 챔프에 관한 문의에 가깝기 때문에 글은 수록하지 않고 그림도 넣었습니다. 그러나 답은 해드리죠. 인포샵을 담당하고 있는 기획팀에 물어보니 우체국 통장으로는 수입을 얻을 수 없고 일반 은행 통장으로만 가능하다고 하네요(물론 퇴출된 은행은 제외하고). 그리고 챔프에서 번들로 제공한 게임은 모두 정식으로 라이센스를 받은 것이기 때문에 이것을 통신으로 올릴 시에는 법적인 제재를 받게 되므로 자료실에 올리시면 절대로 안돼요.

오락실의 꼬마 그리고 나와 배모군

[redacted]

아가박님 안녕하세요. 남들이 보낸 사연들만 쭉 지켜보다가 저두 처음으로 사연을 보냅니다. 저와 친구 배모군은 동네 오락실 몇몇 꼬마들에게 우상이 되는 존재(?)입니다. 매일 매일 오락실에서 꼬마들만 만나서 그렇게 되버린 것 같아요. 그 꼬마들은 돈 몇 백원을 들고 오락실에 옵니다. 시간이 얼마 안 가서 돈을 다 써버린 꼬마들은 다른 사람이 오락을 하다가 끝나서 자리를 비우면 거기에 앉아 카운트다운 버튼을 막 눌러 빨리 넘기고 이름 남기는 화면이 나오면 열심히 레버를 움직여 이름을 남깁니다(특히 플라즈마 스워드 2에 많이 몰림)
그런데 어느 날 저와 친구 배모군은 메탈 슬러그 2를 즐기고 있었습니다. 제 옆과 주변에는 꼬마들이 구경을 하고 있더군요. 근데 그 꼬마가 손으로 화면을 군데군데 가리키면서 "형! 이거 먹어요." 또 "형 여기에 뭐 나와요."하면서 말했습니다. 그럼 전 "알어 근데 화면 가리지마."라고 말합니다. 그래도 꼬마들은 손으로 화면을 휘저으며 "이거 먹어요, 저거 먹어요."하면서 화면을 장난 아니게 가렸습니다. 오락실이 좀 가난해서 냉방이 제대로 안돼 무지 더웠는데 꼬마들 때문에 더 더워지더군요. 그러다 꼬마가 가린 화면 때문에 제 친구 배모군이 죽었습니다. 평소에 성



질이 더러웠던 배모군은 꼬마에게 막 화를 내며 머리를 쥐어박았습니다. 꼬마가 울면서 오락실을 나갔습니다. 그리고 저와 배모군에게 몰려서 구경하던 꼬마들은 분위기 파악을 하고 다른 오락을 구경하며 흩어졌습니다. 잠시 후, 아까 울면서 나갔던 꼬마와 꼬마의 어머니로 보이는 아줌마가 오락실을 들어오더니 저와 배모군에게 다가와서 "엄마 저 형이 때렸어." 저희는 그날 엄청 잔소리를 들었습니다. 아가박님 이런 꼬마들은 동네 오락실마다 심심치 않게 있습니다.

제가 어릴 적에도 오락실에서 오락을 하고 있으면 옆에 와서 참견을 하는 꼬마들이 있었는데 세월이 지나도 여전히 그런 꼬마들이 있군요. 하지만 그것이 어떤 악의가 있어서가 아니라, 자신이 그 오락을 잘한다는 것을 과시(?)하는 것과 동시에 자신보다 그 오락을 못하는 사람에게 도움을 줄 수 있다는 뿌듯함을 느낄 수 있어서가 아닐까요? 아무튼 아무리 화가 난다고 해도 일부러 그런 것도 아닌데 그깟 일로 애를 때려서는 안되겠죠. 다음에 그 아이를 다시 만나면 오락 한 판 시켜주세요.

DQ VII를 향한 마음

[redacted]



최민관군의 사연은 별다른 내용이 없지만 엽서에 그려서 보내주신 그림은 플스용'DQ Ⅶ'을 플레이하고 싶은 민관군의 마음을 잘 표현하고 있기 때문에 그림만 수록했습니다. 다음에는 재미있거나 제 호기심을 끌 만한 사연을 보내주세요.

초코보의 이상한 던전2

[redacted]



승현군은 자신이 그림을 너무 잘 그려서(웬 자화자찬?) 사연을 보내지 않다고 했는데 솔직히 말해서 그 정도로 잘 그린 그림은 아니네요. 지난 달 라인업에 나온 그림을 그대로 그렸기 때문에 독창적이지도 않고… 아무튼 다음에는 좋은 사연과 함께 보내주세요.

브레이브 펜서와 초코보의 이상한 던전2

[redacted]



이번 달에는 이상하게도 브레이브 펜서와 초코보의 이상한 던전 2에 관련된 그림을 보내주시는 독자들이 많네요. 그만큼 이 게임들에 대한 관심이 높다는 것을 입증하는 것은 아닐는지…. 아무튼 강형군의 사연도 별 다른 내용이 없어서 그림만 수록했습니다. 다음에는 좀더 저의 눈길을 끌만한 사연도 함께 보내주세요.

나 내년에 군대가나?

[redacted]

안녕하세요. 저에게 드디어 올 것이 왔습니다. 신체 검사 통지서인데 8월 24일에 신체 검사를 실시합니다. 전 군에 내년 3월에 가고 싶습니다. 남자들은 군에 갔다오면 군에서 있었던 얘기만 한다고 하는데 과연 저도 그럴 지…. 중학교와 고등학교 때 두발검사에서 벗어난 지금 머리를 또 잘라야 하다니 괴롭네요. 아가대장은 군에 있었던 재미난 해프닝은 없나요? 참고로 전 육군으로 지원할 계획입니다. 부록. 아니 챔프에 그런 깊은 사연이 그럼 다음 호는 게임파워로 나오겠군요. 그러고 보니 옛날 게임챔프 가족들이 생각나네요(송백정, 김또깡, 고바위…). 이름이 바뀌는 만큼 더 파워 있고 알차게… 아셨죠?



[redacted]

요즘은 IMF 때문에 그런지 군대에 빨리 가려는 사례가 많다고 하네요. 예전에는 가급적 늦게 가려고 노력했는데…. 그렇기 때문에 내년 3월에 가는 것은 좀 힘들지도 모르겠네요. 그리고 전 사정이 있어서 군대가 못 갔습니다(안 간 것이 결코 아님). 그러니 군대에서 겪은 재미난 해프닝이 있을 리가 없겠죠? 그리고 말씀하신 것처럼 다음 호부터는 게임챔프라는 깃발을 내리고 게임파워라는 새로운(?) 깃발을 달고 다시 시작됩니다. 알고 계실 지는 모르겠지만, 게임파워란 이름은 제가 한때마나 담당했던 PC게임 별책부록 제목이라서 그리 생소하지는 않을 겁니다.

게임하려다가 감전사할 뻔한 내 친구

[redacted]

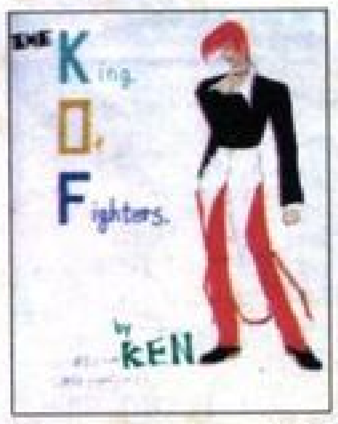
안녕하세요 저는 1주일 전 플스를 구입하여 아가동산에 입장(?)하게 된 BOY입니다. 제가 쓸 사연은 플스를 사기 약 3달 전에 제 친구 집에서 새턴을 하다가(정확히 하기 전) 있었던 일을 애기하겠습니다. 그 날도 학교를 마치고 친구 집에 갔습니다. 도착하자마자 새턴을 할려고 TV코드를 꽂았는데 TV에 찍혀 있던 전선에서 불꽃이 튀었습니다. 저는 얼굴 뒤로 피했지만, 제 친구는 불이 난 줄 알고 불을 끈다며 발로 밟더군요. 그러더니 비명을 "으악—허" 하더군요. 그 때 제 머리 속에 떠오른 것이 두꺼비집, 두꺼비집을 내리자 불꽃은 없어지고 사방이 온통 연기로 가득 찼습니다. 제 친구는 엄지발가락이 터졌습니다. 2주일동안 발을 절고 다니던 제 친구 X명하의 모습이 아직도 선합니다.



언제나 그런 것처럼 전기용품을 쓸 때는 정말 주의해야 하죠. 저도 부주의하는 바람에 몇 번인가 감전된 적이 있었는데 한 번은 학과 연극제에서 조명을 맡다가 전기 배전을 잘못 건드려서 순간적으로 감전되었죠(그것도 220V에!). 한 마디로 말해서 잠시동안 얼굴 반쪽이 제 얼굴이 아닌 것 같더군요. 정말 죽지 않은 게 다행이었죠. 아무튼 다음부터는 그런 위험한 일을 하지 않도록 친구에게 조언해주세요.

[redacted]

아가박님께? 아가동산에 처음 발을 내딛는 행성(?)보이 KEN이라고 합니다. 저는 플스를 보유하고 있지는 않습니다. 하지만 제 주위엔 차세대 기종과 SFC, FC, GB, 메가 드라이브 등의 예전의 추억을 되살리게 하는 구식 게임기들을 보유한 많은 친구들이 있습니다. 그 중의 30%는 광



적인 '게임 매니아'이고 나머지 네 석들은 그저 게임을 즐겨하는 '게임 동호인'입니다. 물론 저는 전자인 매니아에 속합니다. 그런데 이야기의 본론은 이제부터입니다. 일부 매니아들 중 4~6명 정도를 모아(반 강제) 초형귀 팬클럽, 세일러문, 스컬펫매니아 and 섀도우가이스트 하이퍼 블랙 엑스트라 조직, E·HONDA 팬 싸인회 추진 위원회 등을 비롯해 레이디 코스튬 팬 클럽 같은 희안하고도 재미있는 club들을 많이 배출해내고 있습니다.

지금은 방학으로 인해 그들을 보지 못하고 있습니다(흐흑…). 그중 가장 재미있는 것이 E·HONDA 팬 싸인회 추진 위원회입니다. 그 녀석들은 팀 이름 그대로 한 몸무게 하는 거구의 Pig들 입니다('게임천국'의 Pig는 귀엽기라도 하지…) 그 놈들은 모두 점심시간에 웃옷을 벗어 던지고(윽!) 다른 반 아이들까지 불러놓고 자기들만의 괴상한 구호를 외치며 백열장손 등의 별별 쇼를 다 하며 관중들을 웃기는 게 아니가! 생각을 해 보라 출렁대는 살들과 살풀이하는 듯한 포즈, 정말 구역질나지 않는가? 만약 그렇지 않다면 당신은 변태! 또한 스모 흉내를 내고 있는 그들을 보고 있노라면…(아~현기증) 언제 한 번 놀러 오십시오(물론 오지 않으시리라는 생각으로 한 말입니다).

E·HONDA는 챔프의 옛날 명인 중 한 분으로 지금은 기획팀에서 팀장을 맡고 계십니다. 그 분 역시 한 몸하시죠. E·HONDA의 싸인을 받고 싶으면 본사로 한 번 방문하세요. 아마 사인을 해 줄 겁니다. 그리고 송철군의 글은 너무 길군요. 그렇다고 어디를 줄일 수도 없고…. 다음부터는 본론만 간략하게 줄여서 보내주세요.

아가동산에 홍수가 났는데도 들어오려고 했던 입장객

[redacted]

연구실



요즘은 누구나 드림 캐스트 얘기만 한다.
물론 차세대 기종이고 가능성이 많으니까 당연하겠지….
소프트 소개도 점점 DC의 비율이 늘어난다.
이러다가 어느날 웬 낯선 녀석이 나타나서, "나 드림 캐스트 담당 기잔데, SS 담당? 가지? 너 짤렸어! 집에나 가지?"라고 말하면?
그럴 순 없다! 절대로! 열심히 공부하자! 연구하자!

-누군가 나를 노리는 것 같은 밤-

새로운 게임기의 매력



지난 몇 달간 드림 캐스트의 하드웨어에 관해 여러 가지 사항을 살펴보았다. 여러 가지 면에서 이제까지의 상식을 뛰어넘는 게임기가 바로 드림 캐스트이다. 이번 호에서는 드림 캐스트를 주목하게 하는 큰 원인 중의 하나인 윈도 CE의 이모저모에 관해 알아보기로 하자.

윈도와 드림 캐스트의 궁합은?

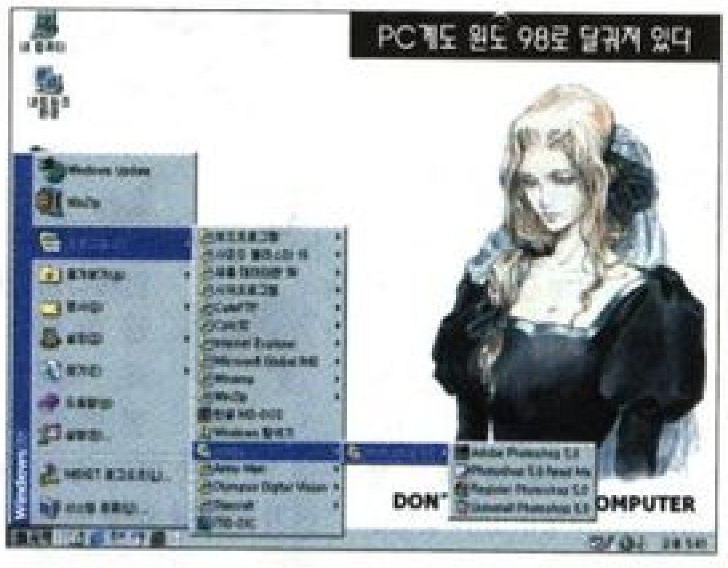
'윈도'라는 말을 들으면 바로 머리에 떠오르는 것이 PC 본체와 모니터 그리고 키보드와 마우스 등이다. 드림 캐스트에 윈도 CE라는 OS가 채택되었다는 말을 들을 때 컨트롤러 접속단자의 한 구멍에는 마우스를 꽂아야 할 것 같은 생각도 든다.

어째서 윈도인가? 나는 윈도가 맘에 들지 않는다. 여러 가지 의견들을 가지고 있으리라 생각된다.

7월 1일 개최된 윈도 월드 전시회장에서 공개된 드림 캐스트의 컨트롤러 접속부에는 위와 같은 로고가 새겨져 있었다. 실제 발매 버전에도 로고가 삽입될까?

왜 윈도인가?

새턴이 개발되던 당시에도 MS와의 OS 탑재 논의가 있었다고 한다. 게임기가 3D를 서서히 지향해 가기 시작했던 시절의 이야기이다. 그러나 하드웨어 측인 세가 쪽에서는 새턴의 복잡한 하드웨어 설계, 3D 퍼포먼스의 한계라는 약점을 안고 있었고, OS를 담당할 MS의 윈도도 게임 쪽에 있어 이렇다할 강점을 가지고 있지 못했다. 그러나 수년이 지난 지금, 세가는 최고의 3D 하드웨어를 만들었고, MS는 다년간의 시행착오와 개선을 통해 '다이렉트 X'라는 게임 관련 기술을 축적했다.



PC계도 윈도 98로 달궈져 있다

윈도는 나쁘잖아!?

PC에서 윈도를 구동하기 위해서는 전원을 넣고부터 길게는 수 분에 이르기까지를 기다려야 제대로 된 동작환경이 시작된다. OS자체만을 움직이기 위해서도 적은 메모리를 가지고서는 제대로 된 성능을 발휘하지 못한다. 등등이 이제까지의 PC용 윈도에 관한 이미지이다. 우리들이 접할 수 있는 윈도는 거의 PC 기반의 것이었기 때문에 사용자들이 이러한 이미지를 갖는 것은 당연한 일.



윈도가 기동될 동안 여가 시간을 즐기는 회사원들

윈도의 흠이라면 흠인 긴 부팅시간, 메모리 등이 드림 캐스트에서도 똑같이 재현된다고 가정해 보자. 게임 CD(드림 캐스트용 미디어는 CD와는 차이가 있지만…)를 넣고 게임까지 들어가는데 걸리는 시간이 수 분에 달한다면? OS 자체에만도 수 십 메가에 달하는 용량이 요구된다면? 과연 드림 캐스트가 살아남을 수 있을까? 걱정되는 것이 한 두 가지가 아닐 것이다. 궁금한 점을 하나하나씩 살펴보기로 하자.

먼저 부팅에 관한 문제. 드림 캐스트는 OS를 디스크에서 읽어들인다. 하드웨어에 내장된 OS를 사용하고 있다면 업그레이드가 힘들지만 기동시 OS를 읽어들이는 방식을 채택하고 있으므로 디스크에 들어가는 OS만 버전업시켜 주면 OS의 업그레이드가 가능하다. 그러나 앞서도 말했듯이 구동시간이 오래 걸리면 그것만으로도 많은 유저들은 외면할 것이다.

다행히도 드림 캐스트는 모든 구성요소들을 읽어들인다고 하더라도 약 '2초' 가량의 시간밖에 걸리지 않는다(참고로 윈도 CE가 디스크 내에 차지하는 공간은 1.2메가 정도이다). 어떻게 이렇게까지 짧아질 수 있는가? 라는 의문을 가지게 될 것이다. 답은 의외로 간단하다. PC가 아니고 드림 캐스트이기 때문이다. 기존 윈도의 구성 요소중 드림 캐스트에 필요없는 부분은 점

차 삭제시켜나가고, 사람마다 다른 PC환경을 위해 짜 넣었던 무수한 요소들도 필요가 없다.

'필요없는 부분은 잘라내고 남은 부분은 드림 캐스트용으로 최적화 시킨다' 이것이 콤팩트한 OS, 드림 캐스트용 윈도 CE를 탄생시킨 기본 원칙인 것이다.



날씬한 OS, 윈도 CE의 홈페이지



윈도 CE가 없다면 소프트 회사에서 드림 캐스트에 맞추어 여러 요소들을 구성해야 한다. 마치 드림 캐스트라는 틀에 맞추기 위해 조각을 하듯이



다소 과장된 표현이지만, 윈도 CE라는 평평한 면에만 맞추면 되므로 훨씬 평이한 개발 환경이 만들어진다

개발이 용이함

다이렉트 X기반의 게임 환경은 소프트 개발자에게 있어서도 이득을 준다. 이미 많은 정보와 노하우가 공개되어 있는 다이렉트 X의 경우, 게임 개발자들이 하드웨어에 접근하기를 훨씬 쉽게 만들 것이다.

위의 그림처럼 기존에는 새로운 하드웨어가 탄생했을 때, 소프트 개발업체는 그 하드웨어의 모든 기능을 발휘시키기 위해 하드웨어의 연구 역시 동시에 진행해야 했다. 그러나 이 윈도 CE라는 연결고리에 의해 개발업체들은 한가지 고민을 덜어낸 홀가분한 기분으로 개발에 몰두할 수 있게 된 것이다. 물론 이후에 자신들만의 기술로 하드웨어에 접근하고 싶다면 그것 역시 가능하다.

또한 위의 그림처럼 윈도 CE는 부분적으로만 사용하고 직접적인 하드웨어 접촉을 택하는



어느 부분엔 윈도 CE를 사용하고, 또 나머지 부분엔 독자기술을 적용시키는 것도 가능하다

것도 가능하다(윈도 CE 없이 독자 기술로 드림 캐스트용 소프트를 만드는 것 또한 가능하다). 쓰고 싶지 않다면 쓰지 않아도 좋지만 자신들이 미리 만들어 놓은 최적 상태를 이용하는 것이 좋지 않겠냐는 것이 MS사의 의견(1.2M의 운영체제를 만드는 것은 쉬운일이 아닐테니…더불어 MS의 목표는 1M로 그 전체 크기를 줄이는 것이라고 한다). 마이크로소프트의 배짱이 돋보이는 부분이다.

그밖에

이밖에도 윈도의 강점인 네트워크 관련 기술을 이용한다면, 드림 캐스트의 또 하나의 매력인 내장모뎀을 100% 활용할 수 있을 것이다. 개발진의 능력을 최대한 살릴 수 있는 게임기엔 많은 게임이 나오게 마련이고, 많은 작품이 개발되는 만큼 훌륭한 작품이 탄생할 수 있는 기회도 더 늘어난다고 할 수 있겠다.

한가지, 이런 편안한 환경과 높은 하드웨어의 사양을 이용, 겉모습만 그럴싸한 속 빈 작품들의 속출이 예상된다. 좋은 게임을 고르는 것은 언제나 게이머의 몫임을 잊지 말자. gC

드림 캐스트 에뮬(헛소문)

들어가기 전에 한가지 밝힌다. 여기 써 있는 글은 '루머'다(루머라는 말뜻을 모르는 사람은 사전을 찾아보기를…). 굳이 따지자면 거짓말 쪽에 가까운 얘기라는 것이다. 이 기사의 한 부분만 읽고 '챔프에서 그러는데, 드림 캐스트 에뮬이 나온다더라…'라는 소리를 하는 이들이 없기를 빈다.



세가 홈페이지의 게시판에는 소니 어드벤처에 관한 소식에 가려진 또 다른 사건이 일어나고 있었다

인터넷 세가 홈페이지에는 게시판(BBS)이란 것이 마련되어 있다. 이 곳은 이용자가 마음대로 글을 올릴 수 있도록 되어 있는데, 아마도 이용자간의 의견교환이나, 여론 수렴창구로 활용되고 있는 듯하다. 여기에 눈길을 끄는 글이 한 개(처음엔 한 개 였지만, 여파로 수십개로 증가) 올라왔다.

소문!

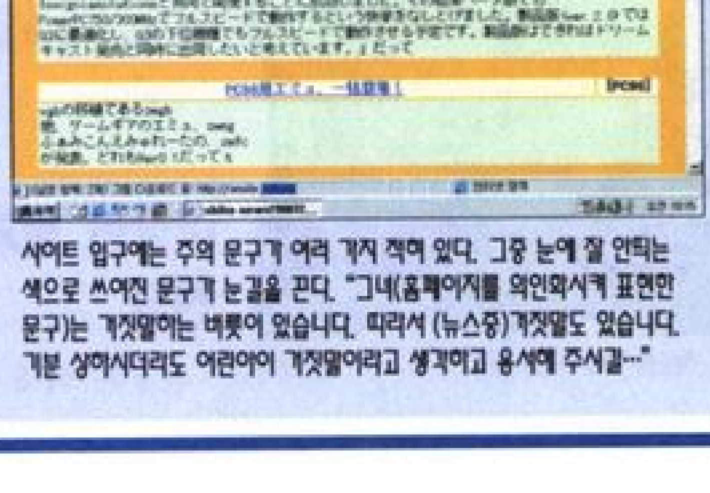
"MMX1 66 환경에서도 풀 스피드로 작동되는 에뮬레이터가 드림 캐스트와 동시발매됩니다…"

소문은 정말 삽시간에 퍼져나갔고 세가 게시판을 가득 메울 정도의 게시물이 등록되었다.

소문의 근원지는 에뮬 전문 사이트로 꽤나 유명한 '시호짱의 에뮬레이터 뉴스'라는 사이트.

소문의 맹점들

PC의 사양은 앞으로도 무한대로 발전할 것이기 때문에 불가능하다고 단정지을 수는 없지만 현재가지의 에뮬레이터가 그래왔듯 게임기보다는 훨씬 고사양의 컴퓨터에서만 작동이 가능할 것이다(16비트인 슈퍼패미컴 에뮬을 쾌적하게 돌리기 위해선 적어도 펜티엄 166이 필요하듯이). 그래픽적인 처리 능력만을 보더라도



사이트 입구에는 주의 문구가 여러 가지 적혀 있다. 그중 눈에 잘 안띄는 색으로 쓰여진 문구가 눈길을 끈다. "그녀(홈페이지를 의인화시켜 표현한 문구)는 거짓말하는 버릇이 있습니다. 따라서 (뉴스중) 거짓말도 있습니다. 기분 상하시더라도 어린아이 거짓말이라고 생각하고 용서해 주시길…"



세가 사이트의 불은 꺼졌다. 수많은 게시물 삭제의 흔적을 남기고… 버닝 레인저에 의해? 아니, 자연 진화였다

POWER VR의 3D능력을 일반적인 비디오 카드로 구현하기에는 무리가 있지 않을까? 또 하나, 드림 캐스트에 사용되는 기록 매체가 정확하게 어떤 것인지 규명이 안된 상태인만큼 PC용 CD-ROM 드라이브(혹은 DVD드라이브)에서 작동이 가능하겠는가 하는 것이다. 여러 가지 헛점을 가지고 있는 탓에 불이 붙은 지 보름정도가 지나 소문은 진정이 되었다. 물론 결론은 "얼토당토않은 헛소문이다"라는 것으로…. 진실 여부도 가려지지 않은 소재를 왜 여기에 기사화 하는가에 관한 해명을 덧붙이는 것으로 이 글을 마치고자 한다. 루머가 나돈다는 것은 사건에 대한 관심도가 얼마나 높은가를 말해준다. 무수한 소문의 바다 인터넷을 뜨겁게 달구고 있는 루머, '드림 캐스트 에뮬'을 볼 때 드림 캐스트에 대한 관심이 얼마나 높아지고 있는가는 다시 말할 필요가 없는 것이다-더불어 PC 사용자들이 보이는 약간의 부러움과 시기도 포함되어 있다. 싫어하든 좋아하든 게이머들(PC, 비디오, 아케이드)의 관심이 드림 캐스트로 쏠리고 있음은 그 누구도 부정할 수 없을 것이다.

그들의 무표정 속에

전국 TURB

고양이, 양, 토끼, 곰…. 상상되는 이미지는 어린이 교육프로의 인형들. 귀엽진 않아도 친근하다는 느낌을 주는 이 소재들을 가지고 무척이나 심각한 이야기를 만들어 가고 있는 「전국 TURB」의 세계. 그 구석구석을 살펴보자



▶제작사: NEC 홈 일렉트로닉스 ▶장 르: 액션 RPG
▶발매일: 겨울 ▶발매가 : 미정

엄청난 그래픽? 유치한 그래픽?

처음 전국 TURB의 개발소식이 공개되었을 때의 반응은 '어째서 꿈의 하드웨어 드림 캐스트에서 이런 게임을 만드는 것인가' 였다. 물론 PC9801때부터 팬이었던 사람들이라면 3D화 된 TURB의 세계가 무척이나 반가운 소식이었겠지만, 엄청난 그래픽 성능을 가지고 있는 드림 캐스트에서 '이런' 그래픽의 게임을 제작하는 데 대한 의문도 적잖이 제기될 것이다.



드림 캐스트용 전국 TURB는 '프리 웨어'로 PC98을 달궜던 TURB 시리즈의 6번째 작품이다

그러나 이런 반응을 만드는 것은 캐릭터 디자인의 문제일 뿐, 드림 캐스트의 성능을 의심하는데는 조그마한 이유도 제공할 수 없다는 것이 지금의 견해이다. 폴리곤 모델 자체의 깔끔함과, 투박한 듯 보이면서도 섬세함을 보여주는 구성요소들. 단순해 보이는 모든 것들이 더욱 드림 캐스트의 기능을 돋보이게 할 것이다.



라이온 혹성에 불시착한 지노는 고양이국의 영웅으로!?



∞같은 폴리곤 모델이라도 그 깔끔함에 있어서 차이를 보인다

이상한 나라의 이야기

고양이, 양, 요정 등이 함께 살고 있는 '라이온 혹성'. 고양이 족과 양 족은 심한 대립 관계에 있었다. 어느날, 양족의 파티에 초대받은 고양이족들이 '고양이 햄버거'가 되어 돌아오는 사건이 일어난다. 이 사건을 계기로 두 종족의 대립은 전쟁으로 발전하게 된다. 그러나 변변치 못한 전력을 갖춘 고양이국은 거의 멸망할 위기에 놓이게 된다. 이때 라이온 혹성에 불시착한 소녀, 지노. 고양이국의 영토에 불시착한 지노를 고양이국 국민들은 구세주로 떠 받들며 자신들의 대장으로 삼는데….



고양이국과 양(羊)국은 서로를 적대시하고 있다

고양이와 양의 싸움?

게임의 무대가 되는 라이온 혹성에는 고양이와 양 이외에도 곰, 토끼, 요정이나 그 밖의 여러 가지 종족이 섞여서 살고 있다. 알 수 없는 일이지만 성별은 세가지로 나누어져 있다. 그 중 다수족에 속하는 양족과 고양이족이 전쟁을 펼치며 일어나는 이야기를 담고 있다. 라이온 혹성은 여러개의 구역으로 나뉘어져 있어, 그 구역에 주어진 조건을 클리어 해가며 각 지역을 정복해 나가는 방식으로 이야기가 진행된다.

이상한 세계, 이상한 전투

전투는 최대 12마리의 고양이군과 지노가 출격하며 벌어진다. 플레이어는 지노를 조종하여 전투에 임하는데, 전투에 참여해서의 활동은 '마음대로'이다. 아군이 적에게 당하고 있는 장면을 보며 바로 그 옆을 뛰어다니거나, 동료들이 쓰러져 가는 것을 뒤로하고 아이템 수집 또 다른 동료를 모으는 것도 가능하다. 마음이 내키면 검을 휘두르거나 아이스크림을 휘두르며 싸울 수 도 있다.



지노의 손에 들려있는 아이스크림 역시 무기로써 한 몫을 한다고 하는데…

스토리도 무시하지 말 것!

이상한 게임이라고는 하지만 스토리가 전혀 없이 싸우기만 게임은



스토리 전개는 어떠한 방식으로 이루어질 것인가?



자신이 모은 동료들이 무비 신에 등장하게 된다. 여타게임에서는 아무 역할도 없이 그저 싸우기만하던 캐릭터들도 스토리 진행에 참가, 진정한 동료로서 자리잡게 되는 것이다

아니다. 전반적인 스토리와 전투의 목적, 임무의 설정 등을 다뤄주는 것은 무비 혹은 이벤트 파트이다. 적절한 전개를 위한 스토리 파트도 한눈 팔지 말고 체크하도록 하자.

고양이족의 인물들

지노
소녀라고는 하지만 오랜 세월을 우주공간을 방랑하며 지내왔다. 온갖 소동은 다 부리면서 우주를 떠돌아 다녔다. 신기할 정도로 위험에 잘 대처하는 능력을 가지고 있다. 그 밖의 자세한 신변사항은 불명이다

모리나
고양이국의 보건실에 근무하는 간호사. 예언이 취미(?)인 그녀에게 지노가 발견되는 것이 이야기 시작이다

고양이 장군
라이온 혹성, 고양이국의 왕. 전혀 왕답지 않은 성격을 가진 한심한 왕이다. 얼떨결에 전쟁을 시작해 버렸지만 하루만에 망국의 위기에 놓이게 된다. 세명의 자식을 가지고 있지만, 모두 데려다 키운 아이들이다

토끼 & 곰
라이온 행성에 살고 있는 4가지 다수 종족들이다. 전투중에서 고양이 왕국의 보물인 '곰-고양이 변환기'를 사용하면 고양이로 변신하여 함께 싸움을 벌이게 된다

실패작
고양이로 변환시키기 위해 '곰-고양이 변환기'를 사용하다 실패하면 이런 흉한 모습으로 변해버린다. 이들은 과연 어떤 역할을 할 것인가?

무소속

나노레 박사
실제로는 박사가 아니다. 굳이 말하자면 모험가인데, 많은 곳을 여행하면서 아는 것이 너무도 많아짐에 따라 박사로 불리우게 되었다. 꿈의 세계와 현실세계를 왔다갔다하는 일이 잦음에 따라 통제력을 잃고 곧잘 기절하곤 한다

히쯔지(양) 박사
고대유적의 연구에 푹 빠져지내는 인물이다. 자기 마음속을 잘 드러내지 않지만 복화술 인형 '다크 돌'을 통해 마음속의 이야기가 줄줄 새어 나온다. 이중인격자(?) 같은 성격을 가지고 있다. 이름은 히쯔지(양)이지만 양족은 아니다

돔파
고양이족에도 양족에도 속해있지 않은 인물. 남자인지 여자인지도 불명이다. 무슨 짓을 벌일지도 알 수가 없는 수수께끼의 인물

양족의 인물들

데리다
고민하는 니체의 곁에서 그녀를 돌보며 격려하기도, 웃기기도, 위로하기도 하며 하루하루를 바쁘게 보내고 있다

니체
양 족의 공주이다. 양족과 고양이족과의 불화를 슬퍼하고 있다. 마법 등의 특수능력을 가지고 있다

거트루드
양족 부대의 대장. 항상 검을 가지고 다니는 인물이다. 양족의 보스급 캐릭터이다

앨리스 B
역시 양족 부대의 대장을 맡고 있다. 춤에 심취해 있는 인물. 전투에서도 화려한 춤을 보여준다

파트라
어딘가 나사가 풀린 듯한 인물이다. 늘 '숨겨진 보물을 찾으러 떠나야지!' 라던가 '이번 파티엔 뭘 입지?' 등만 생각하고 있다. 몽상가 타입?



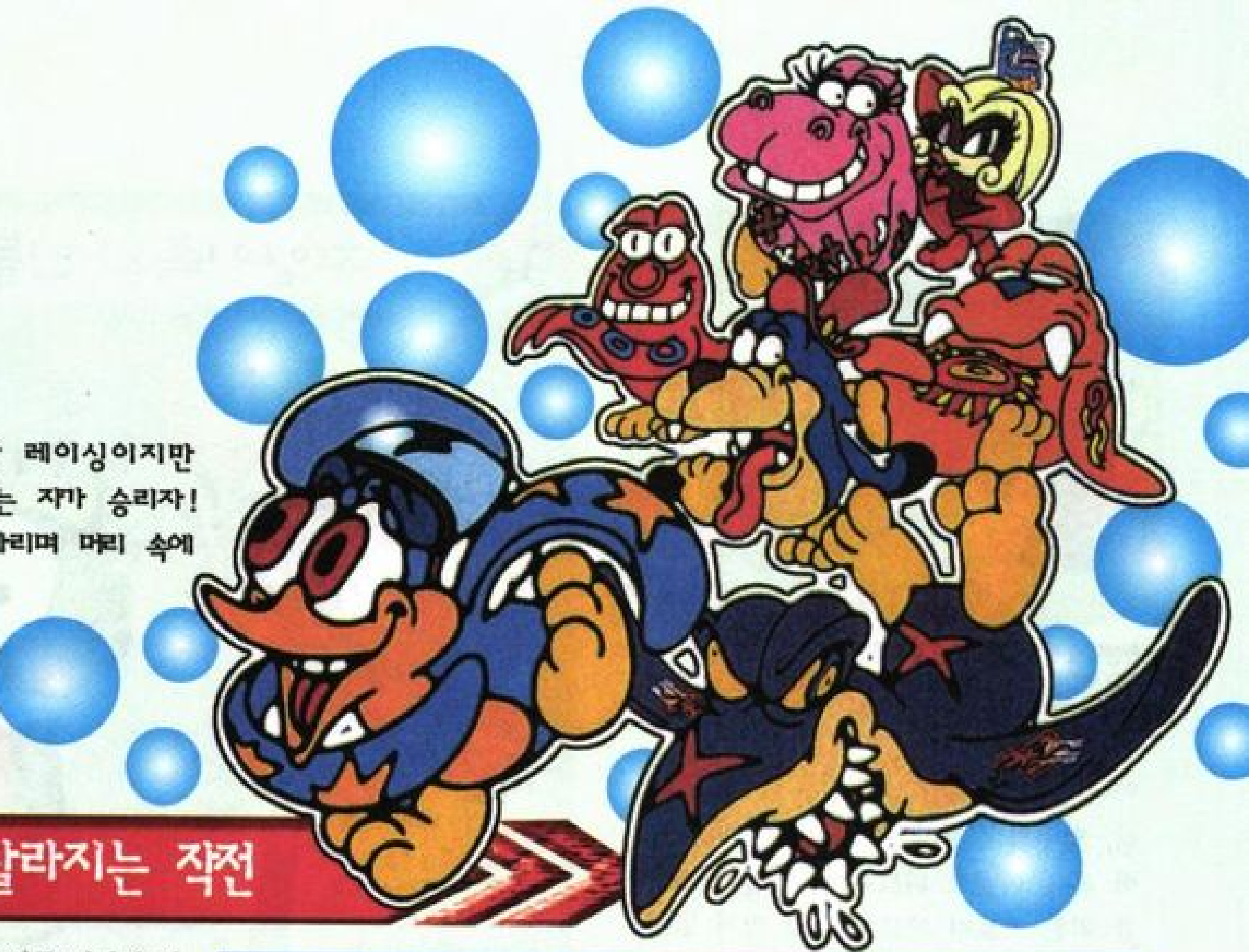
DREAMCAST

캐릭터에 따라 전혀 다른 레이싱이!

펜펜 -트라이아이슬론-

세가지 종목을 거쳐가며 벌이는 레이싱 한판. 코믹한 레이싱이지만 게이머들에겐 심각한 한판이 될 것이다. 정보를 빨리 얻는 자가 승리자! 달리고, 미끌어지고 헤엄치며 벌이는 즐거운 레이싱을 기다리며 머리 속에 정보를 차곡차곡 쌓아두자.

▶제작사: 제네럴 엔터테인먼트 ▶장 르: 액션 레이싱
▶발매일: 11월 20일 ▶발매가 : 5,800엔



캐릭터에 따라 달라지는 작전

여러명의 캐릭터가 존재하는 이유는? 단순히 내 캐릭터가 누구인가를 구분하기 위해서 얼굴과 색깔을 다르게 하는 것은 흘러간 먼 옛날의 얘기이다. 다른 캐릭터를 선택하는 이유는 각각에 부여된 장점과 단점을 최대한 이용하여 자신이 원하는 플레이를 펼치기 위함인 것이다. 펜펜-트라이 아이슬론의 일곱 캐릭터들도 각각의 특징을 갖추고 있다. 세 종류의 코스에 대해 각각 장점과 단점을 가지고 있는 캐릭터의 특성을 잘 파악하도록 하자



캐릭터만으로 레이스를 벌이는 만큼 피로도라는 개념이 존재할 것이다. 피로에 보이는 미스터 비우(영정에 보이는 건가?)



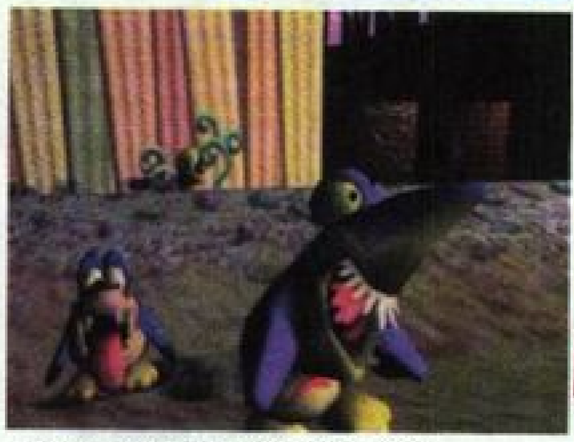
이것이 헤엄치기 화면이다

캐릭터의 몸집에 따라 전술이 바뀐다?

트라이아이슬론에서는 캐릭터에 따라 여러 가지 차이가 발생하게 된다. 예를 들어 달리기의 경우, 작은 펜(작은 캐릭터)들은 빠른 속도와 재빠른 코너링이 가능하다. 그러나 장기레이스를 펼치는 경우엔 스테미너가 좋은 큰 펜들이 우위를 점하게 되는 것이다. 또한 단숨에 순위를 뒤집는 방법으로 캐릭터간에 공격이 가능한 데, 이 경우 큰 캐릭터가 더 높은 공격력을 가질 것으로 보인다.



땅에서 빠르다고 물에서도 빠른 것은 아니다



캐릭터의 특성은 무게 뿐만이 아니다. 정보가 도착하는대로 공개할 것을 약속한다

공격으로 순위를 뒤집자

앞서 잠깐 말했지만, 이 게임에는 레이스의 순위를 단번에 뒤집을 수 있는 실력 외의 요소, '공격'이 존재한다. 공격에 견디는 체력도 캐릭터에 따라 차이가 있을 것으로 보인다. 그러나 이 '공격'이 언제고 마음대로 할 수 있는 것은 아니다 레이스중 어떠한 조건을 충족시킴에 의해 공격을 할 수 있는 기회를 잡게 되는 데 상세한 것은 아직 불명이다. 아마도 어떤 아이템을 취하면 그에 맞는 공격을 펼칠 수 있는 것이 아닐까?







여타 레이싱을 보면 코너링이 좋은 쪽은 최고 속도가 다소 떨어진다든지 하는 단점 역시 가지고 있다. 중량급과 경량급의 차이는 게임에 어떤 영향을 미치게 될 것인가?



다양한 표정연출과 지형들이 더욱 더 게임을 기다려지게 한다



캐릭터에 따라 공격력도 차이가 존재할 것인가? 아직은 미지수지만 공격할 타이밍엔 확실하게 공격을 해야한다는 것만은 분명하다



허드슨과 레드 컴퍼니가 만났다

북으로 LOVE ILLUMINATION



사쿠라 대전을 기억하는가? 기억한다면 그 작품으로 우리에게 많은 즐거움을 주었던 프로듀서 히로이 오오지 역시 기억할 것이다. 허드슨과 손잡은 히로이 오오지의 레드 컴퍼니, 그들이 만드는 드림 캐스트의 신작이 바로 이것이다!

▶제작사: 허드슨 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 99년 2월 ▶발매가 : 미정

DREAMCAST

드림 캐스트로 홋카이도 여행을!

고등학교 2학년인 주인공은 여름 방학을 맞아 홋카이도로 여행을 떠나게 된다. 삿포로 근방의 각지를 돌며 18일 간의 여행을 하는 동안 8명의 히로인들과의 만남을 가지게 된다. 언제 다시 올 지, 아니 다시 올 수 있을 지 모를 그런 곳에서의 만남을, 그 가슴 저린 만남을 그리는 게임이 여기에 있다.

우연한 그리고 짧은 만남의 주인공들



하루노 코토리
주인공의 친척이다. 집안일을 잘하는 가정적인 소녀. 카와하라 아유와는 친구사이이다

시이나 카오루
대학병원의 레지던트. 냉정한 인상 탓에 가까이하기 힘든 인상을 주곤 한다. 취미는 드라이브와 독서

아이다 메구미
약간 멍청(?)하지만 밝고 천진난만한 아이이다. 그림 엽서 모으기가 취미이며 하루노와는 사촌지간

카와하라 아유
밝고 적극적인 소녀. 음악을 사랑하며, 작곡에도 힘을 쏟고 있다

사쿠라바치 유코
항공자위대에 소속의 여인. 취미는 카메라. 촬영보다는 카메라 자체에 빠져 있다

타치바나 스키
이름에서 알 수 있듯, 러시아 소녀. 아버지의 유지를 따라 유리공예에 전념하고 있다

사쿄 하야카
보이는 그대로 다소 반항적인 기질을 가진 소녀. 하지만 마음속은 여린 소녀일 뿐…

사토나카 코즈에
유복한 가정에서 태어나 자란 탓에 다소 철없는 구석이 있다. 게임과 컴퓨터를 좋아하는 매니어 타입





18일간의 짧은 여행. 거기서 만나는 8명의 소녀들…

게임의 형식은?

억지로 패러미터 올리기 식의 어드벤처에서 탈피한 게임이 될 것이라는 제작자의 말처럼, 실제로 홋카이도에 살고 있는 8인의 개성 가득한 소녀와 대화를 통해 점점 관계를 깊게 해가는 형식을 가진다.









악이 곧 선이다?!

블랙매트릭스

작년인가 재작년인가 발매한다는 말만 흘렸을 뿐 오랜 세월동안 새턴 유저의 발을 동동 구르게 만들었던 블랙 매트릭스가 드디어 발매되었다. 일본에서는 발매되기도 전에 이미 캐릭터 인기투표가 이루어질 정도로 인기작이라고 하는데…. 과연 기다린 만큼의 보람을 선사해줄 수 있을지 기대가 된다. 선악의 개념이 바뀐 유익(날개 달린)인의 세계, 과연 여러분은 이 세계에서 사랑이라는 최고의 '악' 을 실현시키고 지켜나갈 수 있을까?

▶제작사: NEC 인터채널 ▶장 르: 시뮬레이션 RPG
▶발매일: 8월 27일(발매중) ▶발매가 : 5,800엔

SEGA SATURN

선악의 개념이 바뀐 세계관

BLACK/MATRIX



악이 곧 선이다!



흰 날개의 사람들은 하층 노예계급

이 게임의 세계관은 다소 특이해서 기존의 세계와는 다른 선과 악이 바뀐 세계관을 자랑한다. 즉 보통의 세계에서 선의 개념이라 볼 수 있는 정의, 우정, 사랑 등이 이 게임에서는 7대 악이라 해서 지탄을 받는다. 그리고 대천사들을 이 세계에서는 대악마라고 불리운다. 그리고 주인공 등을 포함한 흰 날개의 사람들을 노예 계급 하층민이라 한다. 따라서 게임에서도 검은 날개의 히로인에게 주인공은 '주인님' 이라는 호칭을 사용한다.

여자 주인공을 선택하자.

이 게임에서는 5명의 여자 주인공중 자신의 취향에 맞는 여자 주인공을 선택할 수 있다(연애시뮬의 요소가 약간 첨가된 듯 하다). 각기 특색이 있고 성우도 다르므로 자신의 취향에 맞출 것.



도미나

갈색머리의 전형적인 여주인공 스타일. 안면이 받쳐주고 늘씬한 몸매도 매력적이다. 초보를 위한 여성 캐릭터일 수도…



프리카

동생이나 아이를 연상시키게 하는 캐릭터. 본인은 어린아이 취급을 받는 것을 아주 싫어한다. 보호본능을 유발시키는 캐릭터…



미세트

프랑스 인형과 같은 외모에다가 약간의 공주병 기질까지 있는 여성. 하지만 주인공에게 호의를 가졌음은 틀림없다…



클레쥬

시원한 단발이 잘 어울리는 캐릭터. 매사에 매우 직선적이고 표현도 직설적이다. 항상 밝게 웃음짓는 모습이 매력 포인트…



프라하

요염한 자태를 자랑하지만 매우 상냥하고 침착한 성격의 여성. 주인님에 가장 어울리는 캐릭터일수도…

조작법

A 버튼 : 결정, 전투시 캐릭터의 방향전환
B 버튼 : 결정취소
C 버튼 : 결정, 전투시 결정
스타트 버튼 : 메뉴를 부른다.
X, Y 버튼 : 캐릭터 선택
Z 버튼 : 미니게임시 도움말 선택
L, R 버튼 : 케릭터 전환

타이틀 메뉴

뉴 게임(ニュー ゲーム) : 말 그대로 새로운 게임을 시작한다.
로드 게임(ロード ゲーム) : 중간에 로드한 지점부터 게임을 시작
콘피그(コンフィグ) : 게임의 여러 가지 설정을 변화시킴
사운드 테스트(サウンド テスト) : 게임 중의 사운드를 감상할 수 있다.

미션 메뉴

미션 메뉴는 거리에서 스타트 버튼을 누르거나 아니면 전투 전에 나오게 된다.



상인 메뉴

장비(裝備) : 각 캐릭터의 장비를 교환한다. 캐릭터마다 장비할 수 있는 물품이 각각 다르다.
의식(儀式) : BP(BLOOD POINT)를 소비해서 일반적인 무기를 파워 업 한다.
상인(商人): 상점으로 들어가서 물품이나 무기 아이템들을 살 수 있다.
세이브(セーブ) : 세이브를 한다.
로드(ロード) : 세이브한 기점에서 게임을 시작한다.
설정(設定) : 게임의 여러 가지 사항을 설정한다.
나간다(出る) : 거리를 빠져나간다.

전투화면 메뉴


전투화면 메뉴


전투화면


전투화면에서 A


이것이 소환술

행동(行動)

3가지로 나뉘는데 하나는 이동, 두 번째는 공격, 세 번째는 마법이다. 이 행동들은 각기 다른 요소로 구분되어 이루어지므로 이동후 공격이라던지, 공격후 이동이 가능하다. 그리고 이동이나 공격 한 커맨드만 실행한 후 다른 캐릭터의 메뉴를 쓴 뒤에도 다시 남은 행동이나 공격, 마법 등을 실행할 수가 있어 전술적인 면에서 편해진 진행을 할 수 있다.

도구(道具)

도구를 사용한다. 도구를 사용할 수 있는 범위가 꽤 넓기 때문에 원거리의 동료에게도 사용이 가능하다. 그리고 이 도구 메뉴는 행동 메뉴와는 다른 맥락이므로 행동(이동후 공격)후에도 도구를 사용할 수 있다.

소환술(召喚)

갑옷이나 투구에 잠재되어 있는 소환수를 사용한다. 그러나 특정한 무구가 있어야 되고 소모되는 행동력이나 BP도 매우 크므로 게임 중반 이후에나 가능할 것이다.

상태(狀態)

각 캐릭터의 상태를 본다. Z 버튼으로 장비의 확인도 가능하다.

대기행동(待機行動)

수비시 행동을 결정한다. 3가지가 있는데 하나는 반격, 두 번째는 방어, 세 번째는 회피이다. 반격은 적의 공격을 말 그대로 반격하는 것이지만 대미지가 크고, 반격한 후 반격한 방향을 향하게 되므로 뒤에서 적에게 공격 당할 염려가 있으므로 약한 적 이외에는 거의 쓰지 않는 편이 좋다. 가드는 가드해서 대미지를 절반으로 줄이는 것으로 평상시에는 이것을 사용하자. 그리고 회피는 적의 공격을 완전히 피하는 것이지만 실패확률도 있으므로 HP가 거의 없을 때의 비상수단이라 생각하자.

전투시 키 조작

A 버튼 : 캐릭터의 방향을 바꾼다. 이것은 매우 중요한데, 이유는 턴이 바뀌기 전까지는 언제 어느 때나 캐릭터의 방향을 바꿀 수 있으므로 턴이 끝나기 전에는 반드시 적 정면을 바라보아서 배후를 공격당하는 일이 없도록 하자.
B 버튼 : 공격의 취소, 행동의 취소, 도움말 보기
C 버튼 : 스타트 시 캐릭터의 위치결정, 결정 버튼
L, R 버튼 : 캐릭터 선택

상태화면 보기


캐릭터의 상태

LV : 각 캐릭터의 레벨을 나타낸다
HP : HP 를 표시한다. 레벨업시 올라가고 또 VIT에 의해서도 올라간다.
STR : 각 캐릭터의 공격력을 나타낸다
INT : 지력과 마력에 영향을 준다
VIT : 캐릭터의 HP와 방어력에 영향을 준다
DEX : 민첩성과 명중, 회피율, 그리고 이동력에도 영향을 준다.
MOV : 캐릭터의 이동력 (각 캐릭터마다 다르다. 예를 들면 가이우스 같은 캐릭터는 이동력이 높지만 마법사인 '요하네' 같은 경우는 이동력이 낮다. 그리고 고저차에 의해서도 영향을 받는다.)
NEXT : 다음 레벨로 가기 위해 필요한 경험치를 나타낸다

공격형태

V : 위에서 아래로 내려치는 형태의 공격 (도끼나 검류)
K : 타격에 의한 공격 (메이스나 지팡이 등)
T : 찌르는 공격 (레이피어나 창)
B : 화살에 의한 원거리 공격

BP에 대해서



BP를 분배하자.

SEGA SATURN

이 게임의 고유 시스템인 BP (BLOOD POINT). 이것은 적을 죽임으로서 얻을 수 있다. 강한 적일수록 BP를 많이 주며 이 BP는 의식을 통해서 무기를 강화시킬 때, 마법을 쓸 때, 그리고 소환수를 부를 때 쓰인다. 우선 전투가 시작하기 전에 BP를 분배한다. 따라서 마법이 있는 캐릭터 요하네 등을 중심으로 해서 나누어주는 것이 좋다. 그리고 전투가 끝나면 모든 BP(전투 전의 것과 전투 중에 얻은 것 그리고 마법을 쓰고 남은 것)이 회수된다. 그리고 다시 전투가 시작되면 더 많아진 BP를 다시 분배하게 된다.

돈은?



돈도 얻는다.

역시 전투가 끝나면 자동으로 얻는다. 클리어 레벨과 관련이 있을지도 모른다. 어쨌건 이 게임에서의 자금사정은 그다지 좋은 편이 못 되므로 특히 초반에는 돈을 아끼는(?) 습관을 들이자.

레벨업

전투가 끝나면 그 전투결과에 따라 경험치를 얻는다. 따라서 이 경험치를 가지고 각 캐릭터의 레벨을 올릴 수 있다(즉 한 번도 안 싸운 캐릭터라도 레벨을 올릴 수 있는 것이다. 따라서 레벨을 올리기 위해 일부러 특정 캐릭터로 적을 죽여야만 된다는 수고는 할 필요가 없다).



레벨 업 화면

레벨을 올리면 각 캐릭터마다 6 포인트의 보너스 포인트가 주어지는데 이를 가지고 자신의 원하는 대로 캐릭터의 능력치를 올릴 수 있다(그러나 각 캐릭터의 특성에 맞추어 전사형은 STR과 VIT를 그리고 민첩성 중시의 캐릭터는 DEX를 마법 중심의 캐릭터는 INT를 올리는 것이 효율적이다).

마법에 대해서

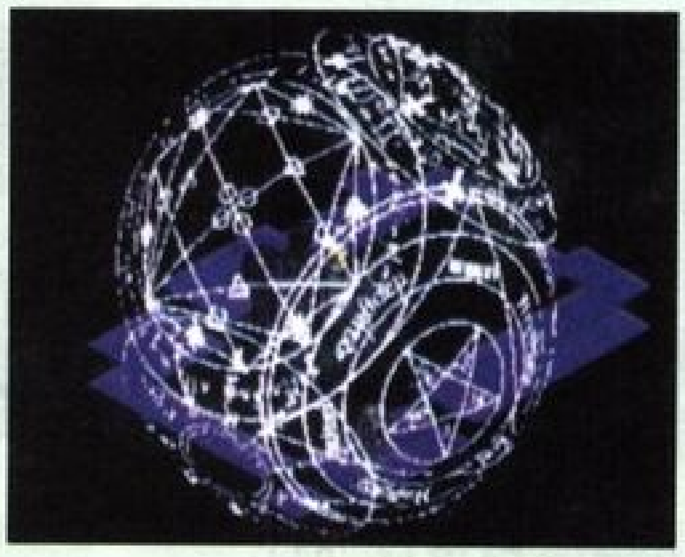


마법은 이렇게



무시한 정령

마법은 우선 마법을 가진 캐릭터만이 사용할 수 있다. 마법 사용시는 BP를 소모하여 발동하며, 공격의 범위가 크다는 것과 적, 아군을 구별 안 한다는 것을 유의해야 한다. 따라서 우리편이 쓴 공격마법이라도 범위 안에 있으면 대미지를 입게 되고, 적이 쓴 회복마법이라도 아군이 범위 안에 있으면 아군도 회복이 된다는 것이다(이를 잘 이용하면 적의 마법으로 아군을 회복시킬 수 있다). 마법은 크게 '공격', '회복', '상태이상'으로 나뉘어지며 INT의 영향을 받는다. 생각보다 BP의 소모가 크므로 마법을 쓸 때는 신중하게 사용하자. 그리고 화면에 위 부분에 있는 추(?)는 각 마법의 속성효력을 나타낸다. 즉 맨 위쪽으로부터 電, 火, 水, 闇 의 속성을 나타내며 이것이 점멸될 때는 해당 속성의 마법이 강해진다.



소환술도 있다

이동과 공격방향

우선 낮은 곳에서 높은 곳을 올라 갈 때는 이동력이 낮아진다. 그리고 높은 곳에서 낮은 곳으로 갈 때는 자신의 이동력 그대로이다. 그리고 정면에서 공격하는 것보다는 측면이나 배후를 공격하는 것이 훨씬 유리하다. 이것은 아군의 수비시에도 마찬가지로 적용된다. 그리고 이동 중에 적이 끼어 있으면 이동력이 높아도 이동에 제한을 받는다.

사망에 대해서

우선 HP가 0이 되면 전투불능(기절) 상태가 된다. 이 때는 HP회복(포션이나 마법)을 사용하면 HP 1 인 상태로 회복이 된다. 그러나 이 기절상태에서 또 공격을 받으면 사망으로 처리된다. 이것은 적에도 그대로 적용되므로 적을 전멸시키려면 HP가 0이 된 적을 일일이 확인사살(?)해야 되므로 조금은 번거롭다. 그리고 아군이 사망시에는 다음 에피소드에는 자동으로 다시 살아나지만 BP의 소모가 큰 데다가 사망? 한 캐릭터는 클리어시 레벨업이 불가능하므로 가능하면 아군이 사망하는 일은 없도록 진행하도록 하자.

기본 전술은 이렇게



이렇게 진을 짜자

얼핏 보기에는 이 게임의 적들의 AI가 낮아 보이지만 실제로는 그렇지 않다. 그리고 대부분의 SLG의 AI패턴이 공격형이고 집중형(HP가 낮거나 한 캐릭터에게 집중공격) 인데 비해 이 게임의 AI는 다소 방어적이고 개별행동보다는 항상 집단을 이루려고 노력하는 패턴이다. 그리고 자신들이 불리하다고 판단하면 도망간다(시간을 버는 것인데 시간을 많이 끌어서 클리어하면 클리어 레벨이 낮아지므로 플레이어에게 불리하다). 따라서 아군도 항상 모여서 이동할 것을 권하며(모여서 움직이지 않으면 사이에 끼어 있는 적들 때문에 이동에도 지장을 받는다), 원호형 캐릭터나 마법으로 HP를 줄인 후 근접형 캐릭터로 끝장을 보자. 그리고 무리하게 공격하기보다는 하나하나씩 차근히 없애는 편이 좋다(확인사살을 하지 않으면 적의 힐러들이 금방금방 살리기 때문에 피곤해진다).

SEGA SATURN

게임 시작시 위치설명



위치를 잘 짜자

전투 시작시에 각 캐릭터의 위치를 선정할 수 있는데 초반을 유리하게 이끌려면 위치선정은 중요하다. C 버튼으로 이동시킨다는 것에 유념할 것

승리를 위한 조건

전투 전에 반드시 승리조건을 필독해 두도록 하자. 대부분의 승리조건은 적을 전멸시키는 것이지만 적의 리더를 쓰러트리는 것이나 아니면 특수한 적을 쓰러트리는 등 그 조건은 다양하다.



승리조건은 이것

게임의 흐름은 이렇게 진행된다



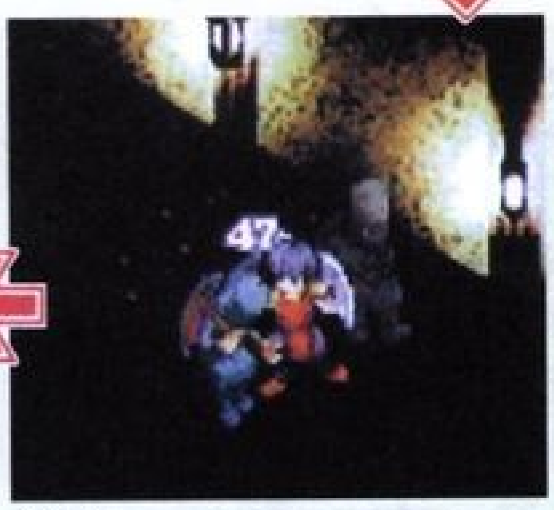
거리에서 정보수집



이벤트 화면



승리와 다음 이벤트로



전투개시

우선 각 장이 시작되면 거리에서 갖가지 정보를 수집할 수 있다. 그리고 난 후 거리를 나서거나 특정 인물에게 말을 걸면 이벤트 화면으로 넘어가게 된다. 그런 후 전투가 시작되고 승리조건을 만족시키면 BP와 돈 경험치를 얻게 되고 이후 다음 이벤트로 진행이 된다.

미니게임 소개

게임 시작 부분에서 여주인공과의 동거생활에서 즐길 수 있는 미니게임들을 간단히 소개해 보도록 하자.



청소 (掃除)

청소 이벤트에서 나오는 것으로 과연 화면 안에 몇 마리의 쥐가 있는지 알아 맞추는 게임이다. 마법력에 영향을 준다.

나무베기 (まき割り)



여름과 가을에만 가능하며 우선 A, C 버튼을 교대해서 연사해서 나무를 베는 속도를 늘리고 타이밍에 맞추어 (도끼가 가장 높이 올렸을 때) B버튼을 사용해서 나무를 베는 게임이다. 물리공격력에 영향을 준다.



밭갈기 (畑仕事)

가을에만 가능한 게임으로 마치 두더지 잡기를 연상시킨다. 패드를 세로로 하고 하면 더 쉬울 듯 하다. DEX에 영향.

낚시 (つり)

여름, 가을만 가능한 게임, 우선 느낌표가 뜰 때까지 기다렸다가 느낌표가 뜨면 A버튼을 눌러서 물고기를 잡고 A, C의 교대연사로 파워를 올린다. 방어력에 영향.





SEGA SATURN

끝을 맺으러 온다

샤이닝 포스 Ⅲ 시나리오 3

-빙벽의 사신관-

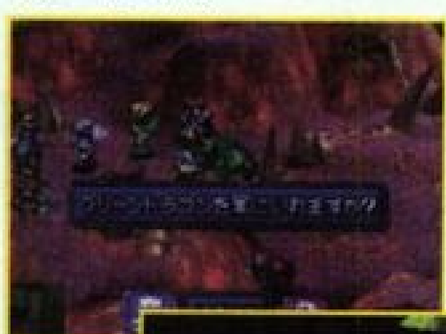


샤이닝 포스 3의 모든 시나리오가 서로 겹치면서 미래로의 수수께끼를 제시하는, 여러개의 장면을 영화처럼 보여주는 오프닝 무비는 압권이다. 이렇게 아름다운 오프닝 무비를 바탕으로 샤이닝 포스 3 시나리오 3 -빙벽의 사신관- 편의 마지막 예고를 펼친다.

▶제작사: 세가	▶장 르: SRPG
▶발매일: 9월 23일	▶발매가 : 4,800엔

용이 동료가 되어주는 새로운 시스템

전작의 시나리오 2에서 도입된 모든 몬스터를 잡아서 동료로 하는 시스템이 이 시나리오 3에서도 새로운 형태로 등장한다. 이번 작품은 초반부터 드래곤에 한정해서 동료로 삼을 수 있다. 드래곤과 싸울 때 신 캐릭터인 케크로프스가 처리하게 되면, 전투후 드래곤이 동료로 들어온다. 하지만 드래곤이라고 해도 시나리오 3에서는 능력이 천차만별인 여러 종류가 등장한다. 이번에는 2종류의 드래곤을 소개한다. 우선 큰 날개와 멋진 체형을 지니고 있으며 비행에 적합한 모습을 한 그린 드래곤. 또 하나는 날개가 퇴화되어 비행은 불가능하지만 파워가 대단한 어스 드래곤. 몇 마리까지 동료가 될 수 있을지는 자료가 공개되지 않았지만, 이 몬스터들이 우방에게 큰 힘이 되어준다는 것은 확실하다.



○케크로프스가 드래곤을 물리치면 나오는 선택화면



드래곤 집합소○





공개! 신캐릭터



○케크로프스의 특수능력에 대해서는 그가 동료가 될 때 알려준다



○어머니 메리디를 가장해서 바로 행동으로 옮기려는 왕녀를 케크로프스가 말린다



케크로프스

용인족의 후예로 용과 인간, 쌍방의 피를 받아 용인족의 증표인 드래곤과의 대화가 가능한 능력을 지니고 있다. 제국의 압제에 저항하는 레지스탕스인 그는 드래곤의 피가 이끄는 명령에 따라 쥴리안군에 참가하게 된다.



케크로프스의 공격화면○





○가녀린 맹장 스피리데트의 재등장



프리믈라

스타트 화면에 등장하는 현자 이샤 해커드의 오른팔, 팔메키아 대륙 북쪽에 위치한 마야의 촌장으로 있는 이샤 해커드에게서 물려받은 힘과 북쪽 지리에 익숙한 지식으로 쥴리안군에 차가하게 되는 호기심이 왕성한 페어리이다.

오프닝

시나리오 1이 의문을 제기하고, 시나리오 2가 그 의문을 푸는 과정을 설명하였으며, 시나리오 3의 오프닝은 거대한 이야기의 마지막을 장식하는 서장곡이라고 불리울 만한 것이다. 이 시나리오 3의 오프닝 무비에서 쥴리안·메디온·신비오스의 앞에 놓인 적은 다수의 드래곤과 미노타우루스, 아이스 고렘 등이다. 그리고 그들의 배후에서 나타나는 것은 거대한 왈큘레…. 오프닝은 전작의 모습도 반영하고 있으며, 샤이닝 포스 3가 보여주고자 하는 바를 나타내고 있다.



개막처럼 등장하는 적 몬스터들



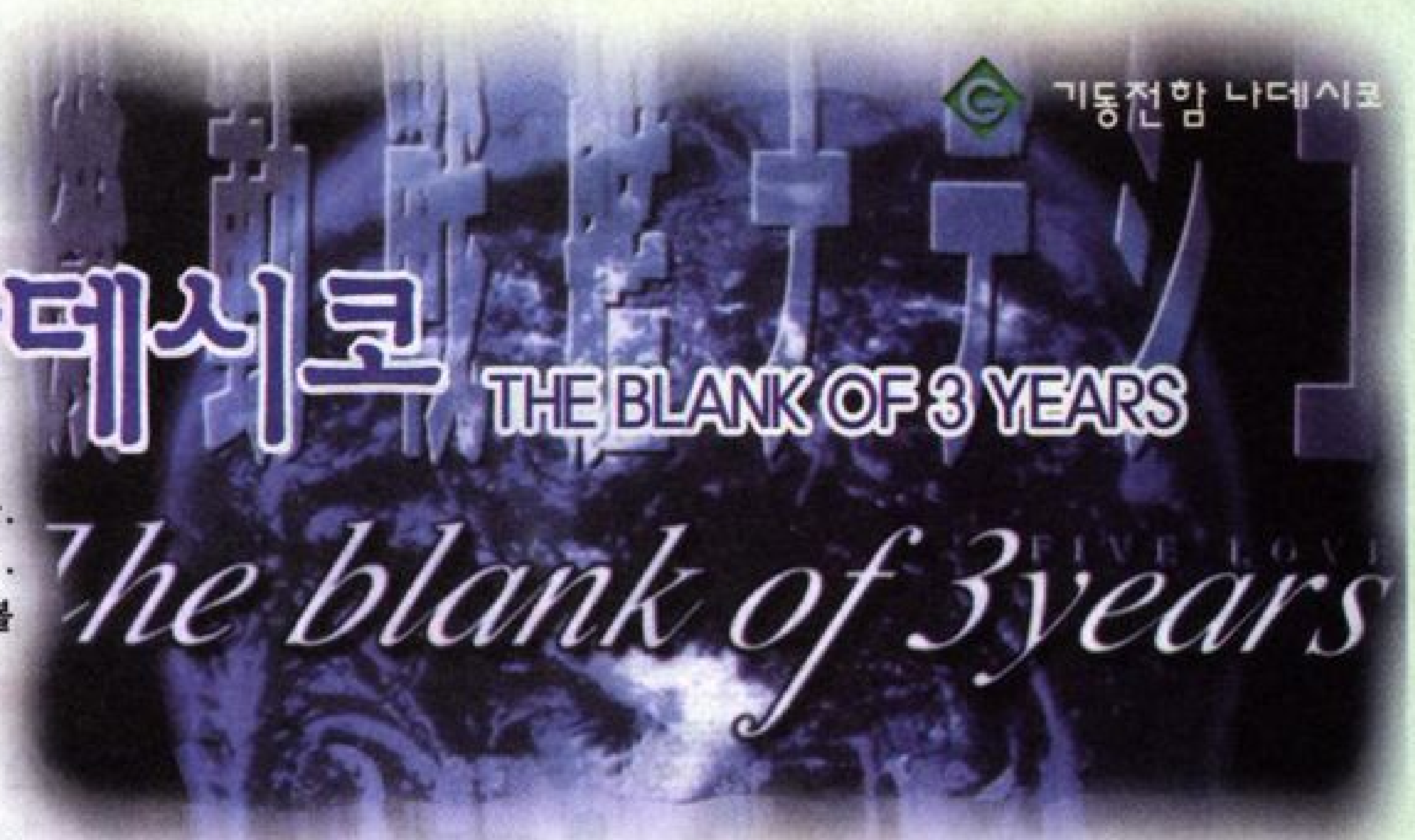


오프닝에는 시나리오 2의 주인공이었던 메디온과 그 동료들의 모습도 보인다

그래픽	
캐릭터	
흥미도	
독창성	

빈 공간엔 신요소를 담아서

기동전함 나데시코 THE BLANK OF 3 YEARS



지난호에 소개가 나가고 얼마 되지 않아 발매일이 결정되었다. 그만큼 순조로운 개발진행을 보여준다는 얘기일 것이다. 극장판과 TV판의 연결고리인 본편에서는 양쪽 어느 곳에서도 볼 수 없는 요소들이 즐비하다. 3년간의 공백을 메우러 떠나보자.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 어드벤처(사운드 노벨)
▶발매일: 9월 23일 ▶발매가 : 6,800엔

보이지 않던 것을 보여준다

지난 호에서도 몇 명의 캐릭터를 소개했었지만 신 캐릭터를 제외하곤 그다지 특별할 것이 없는 군상들이었다. 그러나 사운드 노벨 나데시코에서는 전혀 의외의 인물이 등장한다. 신캐릭터라고는 할 수 없지만 애니메이션을 꾸준히 본 사람들이라면 '아니 이 사람이 등장한다고?'라는 놀라움을 가지게 될 것이다.





멀리 떨어진 사람들과도 대화를 나눌 수 있게 되어 있는 게임 시스템에도 주목하자

새로운, 아니 놀라운 등장인물…



본 게임에는 지난호에 소개한 라비오 파트렛타 이외에도 한사람의 신캐릭터가 더 등장한다. 그녀의 이름은 '이츠키 카자마' TV판을 본 독자들은 기억하고 있을 것이다. 13화에서 아키토가 나데시코 함을 떠나게 됐을 때, 아키토의 대타로 함에 탑승한 여성 승무원을, 전투중 적의 보손점프에 의해 에스테바리스의 코크핏트 내에서 어디론가 사라져 버린 인물이다. 주인공도 기억을 잃은 수수께끼의 인물, 그리고 죽은 줄 알았던 그녀의 등장. 두 사람의 등장에는 어떠한 관계가 존재하지 않을까?

이츠키 카자마

네르갈 화성연구소 소속의 대원. 13화에서 잠시 나데시코에 승선한다. 아키토의 빈 공간을 메우기 위한 파일럿. 전투중 적의 보손점프에 휘말려 조종석 내에서 사라져 버린다





어째서 들어온 것인가? 사진을 TV판을 회상하는 장면

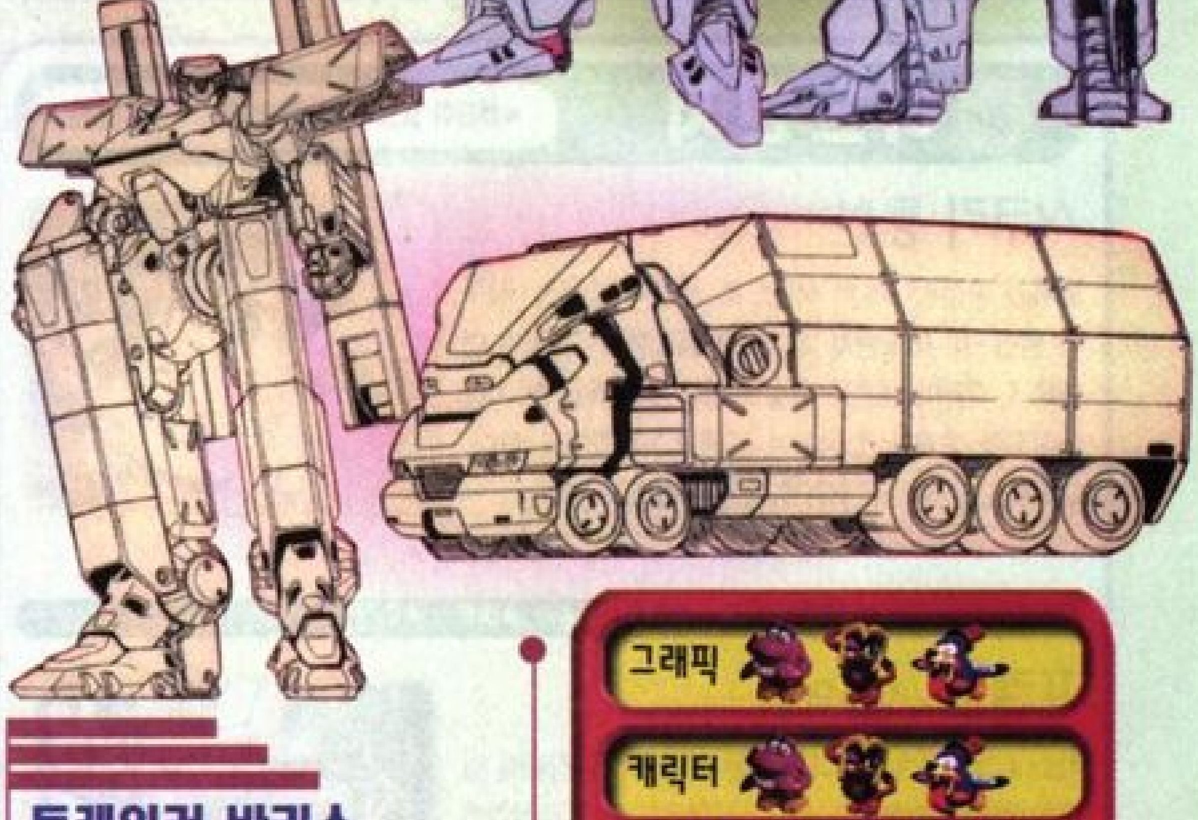
새로운 에스테바리스

TV나 극장판에서는 볼 수 없는 새로운 형태의 에스테바리스가 공개되었다. 등장인물들 보다도 어떤 면에서는 더욱 인기를 끌었던 에스테바리스이므로 신기종의 등장은 팬들의 가슴을 더욱 두근거리게 할지도…?



해전용

양쪽 허벅지부분에 길게 위치한 것이 어뢰 포트로 수중전에서 발군의 기량을 발휘할 수 있을 것으로 보인다



트레일러 바리스

통상적으로 공중전이 기본이 되는 에스테바리스이기에 지상에서 움직인다는 것은 상상하기 힘든일이다. 얼마나 실용적일 것인지는 미지수



COMING SOON...

SEGA SATURN

시뮬레이션

■빙 ■9월23일 ■5,800엔

백가이너



시리즈 두 번째 시나리오 비상편이 발매된다. 1부 '각성편'의 좋지 않았던 이미지를 계속해서 고수할 것인가 하는 것도 의문점. 전투 시스템의 개량을 통해 좀 더 많은 팬을 확보했으면 하는 바램이다. 애니메이션은 그런데로 봐 줄만 하지만….

■타카라 ■10월 예정 ■5,800엔

전차로 GO!!EX



일본 플렉스가 개발 중에 있었으나 다시 원작자 타카라에게 돌아온 전차로 고!EX 새턴용에는 시간제한이 없는 프리 주행모드와 오리지널 스테이지도 준비되어 있다고 한다. 동시 발매하는 컨트롤러를 보면…배보다 배꼽이라고나 할까?

■반다이 ■9월 23일 ■5,800 엔

디지털 몬스터즈 VER.S



결합 대전 방식을 취한 휴대용 액정게임기로 더 많이 알려진 디지털 몬스터가 새턴으로 등장한다. PDA 등을 이용해 가지고 다니면서도 육성할 수 없는 것이 단점이라면 단점이지만. 가상 네트워크 상의 배틀이라는 요소가 있어 참신한 재미도 있을 듯.

■키드 ■10월 29일 ■6,800엔

버쳐 콜 S



PC 통신이나 인터넷 등, 가상 공간속의 사랑은 어딘가 모르게 남다른 면이 있다. 가까이에 있지 않아도 느낄 수 있는 그런 사랑…. 여기 그런 사랑을 체험하게 해줄 게임이 등장한다. 화상전화를 통한 미소녀들과의 사랑. 버쳐콜이 새턴으로 등장한다.

어드벤처

■메디어 갤럽 ■9월 23일 ■6,800엔

사쿠라 통신



만화가 유진(U-jin)의 작품으로 세상에 알려진 '사쿠라 통신'이 어드벤처 게임으로 등장한다. 원작인 단행본 1, 2권의 내용을 충실히 담아 만화책을 본 사람들이라면 고개를 끄덕이며 진행할 수 있다고 한다. 그래픽도 원작의 분위기를 충분히 살리고 있다.

■NEC 인터채널 ■여름 ■미정

프랜즈 -청춘의 빛-



미소녀 게임이 늘어난다는 것은 게임기가 사장세에 있다는 것을 의미한다고 한다. 사장세다 뭐다 부정적인 시각이 있음에도 불구하고 미소녀 게임 '프랜즈'가 기대되는 이유는 무엇일까? 4M램팩 대응이기 때문에 캐릭터가 예쁘니까? 여하튼 매력적인 게임. 발매일 근접!

DREAM CAST

DC 시뮬레이션

■NEC 인터채널 ■미정 ■미정

몬스터 블리드



가지고 다니며 육성, 그리고 게임기에서 3D화면으로 대전을. 물론 먼저 발매된 N64용 포켓 몬스터도 비슷한 시스템을 가지고 있지만, 이 쪽은 RPG적인 요소를 통해 캐릭터를 키우는 재미도 누릴 수 있다. 아류작이라니 당치도 않은 말.

■시뮬 ■미정 ■미정

머큐리어스 프리티



유리병 속의 생명체 호문크루즈를 육성해 보자. 꿈으로 가득찬 세계, 머큐리어스 프리티. 훌륭하게 성장하여 인간이 된 호문 크루즈의 전설은 과연 사실일까? 드림 캐스트에서 확인해 보도록!

DC SRPG

■NEC 홈 일렉트로닉스 ■미정 ■미정

세븐스 크로스



라이트 유저도 놓치지 않겠다는 드림 캐스트의 기본 방향과 약간 틀어져 있는 듯이 보이기도 하지만(어려워 보인다), 파워 VR이 NEC의 제품인 만큼 자사 기술의 홍보를 위해서라도 열심히 달라붙어 개발에 몰두하지 않을까? 잠재력이 꽤 있는 작품.

DC 액션

■세가 ■미정 ■미정

고질라



비주얼 메모리로 다소 밋밋한 '모으자 고질라'를 열심히 한 사람들은 더욱 깊은 고질라의 세계를 즐길 수 있게 되었다. 고질라의 피부질감을 표현하는 일도 드림 캐스트의 능력이라면 간단한 일. 드림 캐스트에서 날뛰는 고질라를 기다려 보자.

DC 어드벤처

■워프 ■98 겨울 ■5,800 엔

D2



'최고는 불변의 것이 아니다'라는 말을 기억하자. 물론 D2는 멋진 그래픽을 보여주지만, 이것이 드림 캐스트에서 볼 수 있는 최고는 아니다. 앞으로 더 멋진 게임들도 나올 수 있다고 생각하면 기쁘기 그지없는 나날이 될 것이다.

DC ETC

■WARP ■미정 ■미정

리얼 사운드 2

충격적인 사실이 워프사로부터 전해졌다. 리얼 사운드의 후속작이 새턴이 아닌 DC로 발매된다는 것. 현재 워프사의 모든 인원은 D2로 집중되어 있어 개발은 제자리걸음 상태라고 한다. 높은 하드웨어 지향의 현실이 만드는 또 하나의 슬픔이 아닐까.

CHEAT CODES FOR SS USER

악마성 드라큘라 X -월하의 야상곡-

챔프에 나간 공략을 참고했던 아니던 간에 벌써 한번씩은 클리어했을 악마성 드라큘라. 새턴용 월하의 야상곡을 1회 이상 클리어 한 사람들을 위한 비기를 공개하기로 한다. 다시 한번 씨디를 꺼내 보도록!

액스아머를 처음부터!

게임을 클리어한 데이터가 있는 상태에서, 게임 시작전 NAME ENTRY에 'AXEARMOR'라고 입력하자. 최초부터 액스아머를 장착한 상태로 게임을 즐길 수 있다.



○클리어 데이터 없이는 입력을 해도 소용이 없다.



○액스아머로 변신

운좋은 사나이를 사용하자

같은 방식으로 이름 입력모드에서 입력창에 'X-X!V"Q'라고 입력하자. 제대로 입력했다면 초기능력 치중 운(LCK)가 99로 시작하게 된다. 또한, 행복을 부른다는 액세서리(LCK 상승용) '라피스라줄리'를 최초부터 소지하게 된다.





○같은 방식으로 이름 입력창에 X-X!V"Q 라고 입력

○LCK가 99일뿐만 아니라 운을 높여 주는 액세서리까지!

타임 어택 모드

게임진행 중 스타트 버튼을 누르면 메뉴화면이 등장한다. 그 중 시스템(システム) 항목을 선택하면 그 안에 타임 어택(タイム アタック)이라는 항목이 생겨 있는 것을 볼 수 있을 것이다. 각 항목 별(리히터가 드라큘라를 쓰러뜨리는데 걸린 시간, 데스와 만나기 까지의 시간 등)로 시간이 체크되어 있으니 친구들과 경쟁해 보는 것은 어떨까?



시스템 메뉴 안에는 아직도 빈 칸이! 과연 어떤 것들이 등장할까?

노래하는 요정

반요정의 레벨을 10 이상으로 올린 상태에서, 지하 묘지에서 가사 카드(歌詞カード)를 입수, 장비하자. 성내부 여러 지역에 설치되어 있는 의자중 아무것에나 앉으면 반요정이 노래를 들려준다.



반요정의 레벨을 10이상으로 올리고, 지하묘지에서 구한 '가사 카드'를 장비한 뒤 의자에 앉자

CD를 컴퓨터에

많은 게임이 그렇듯이 새턴용 게임 CD 내에는 특별한 무언가가 숨어있는 경우가 많다. 악마성 드라큘라의 CD를 컴퓨터에 넣어보자. 고화질의 윈도용 벽지 그림이 15장이나 들어있다. 책에서 볼 수 있던 일러스트를 자신의 컴퓨터로 감상해 보자.



고화질의 캐릭터 일러스트를 감상하자

독자비기

딥 피어

회복 아이템을 무한대로

CHAPTER 3에 있는 연구실의 약품 A, B를 조합하는 곳까지 진행하자. 거기서 약을 10:25로 조합하지 말고 약품 A를 4로 맞추면(B의 비율은 상관없음) 소생키트(붉은색)가 나오고, A의 비율을 7로 맞추면 구급키트(노란색)이 나온다. 그러므로 여기서 8개까지 아이템을 채우고 가자. 다른 숫자로 맞추면 폭발이 일어나기도 하니 주의하도록 하자.

배현호 / 경기도 성남시 분당구 야탑동 매화마을 205-1102

(배현호 독자에게는 챔프점수 500점을 드리겠습니다)

레디언트 실버건

슈팅게임의 새로운 재미를 보여주고 있는 레디언트 실버건에 재미있는 비기가 있어 여러분께 소개한다. 게임을 한번 클리어 한뒤에는 스테이지 셀렉트가 가능하다. 또한 3시간이상 계속해서 플레이 하면 스피드를 조정할 수 있게 된다. 12시간이상 계속해서 플레이하면 적에게 공격이 명중했을 시 히트 마크가 표시된다. 도전하기 힘들겠지만 48시간을 기동시켜 놓으면 자기 비행기의 스피드를 8단계로 조정할 수 있다.



모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

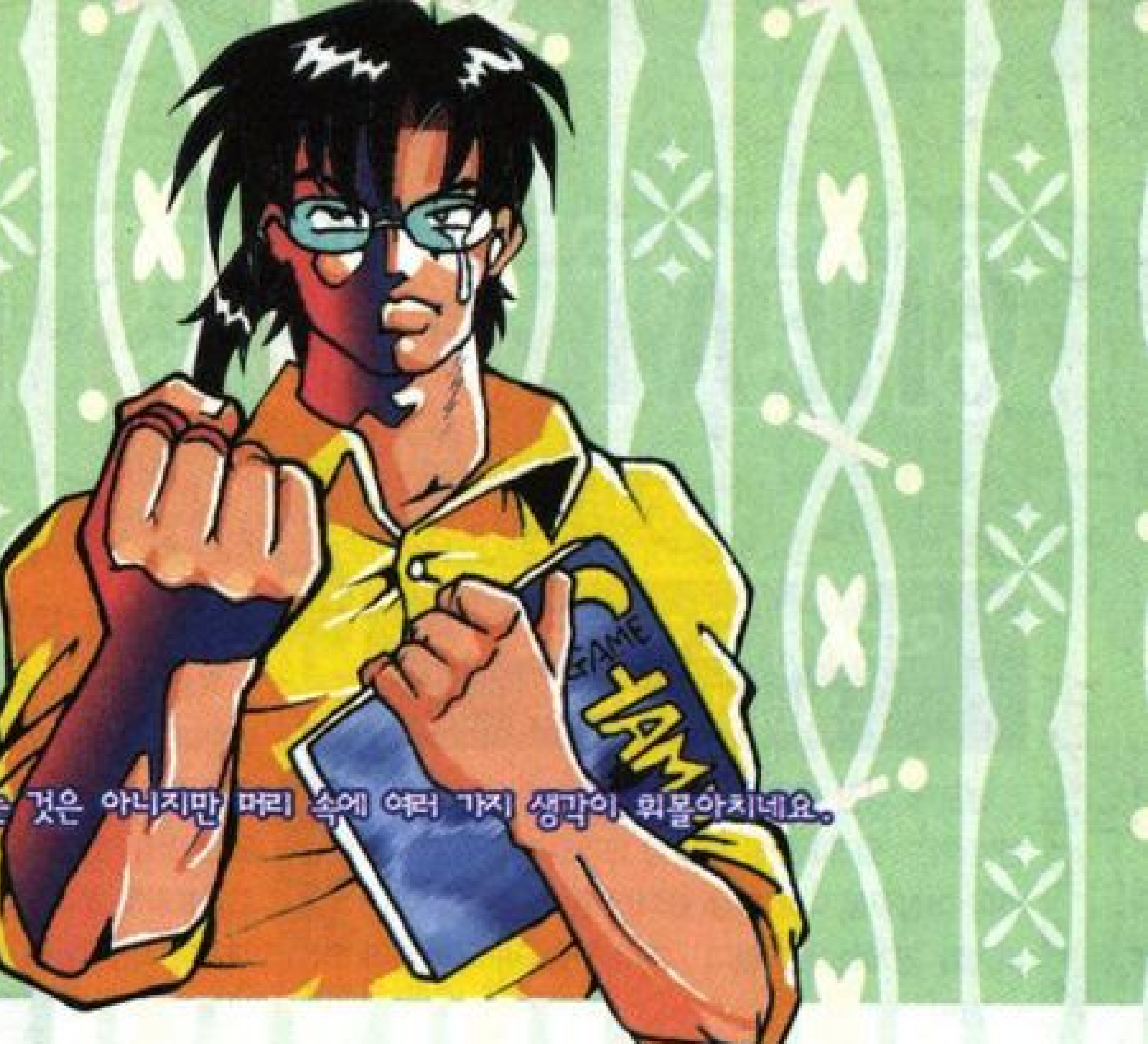
각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 삼수동 324-1 법경B/D 5층 게임챔프 SS비법 담당자 앞

SS

새턴人



챔프라는 이름으로 여러분을 만나는 마지막 달이군요. 물론 이번 달로 끝나는 것은 아니지만 머리 속에 여러 가지 생각이 휘몰아치네요.
'게임 챔프' 라는 이름을 여러분 가슴에 간직해 주길 바라며….
하지만 '게임 파워' 로 바뀌어도 새턴인의 장, 새턴인은 계속됩니다.

[redacted]

가지님 안녕하세요? 전 새턴 본체 메모리에게 호되게 당한 SS 유저 김태훈이라고 합니다. 전 얼마 전까지만 해도 PS를 너무너무 좋아하며 열심히 돈을 모아 PS를 사려고 했죠(게임 챔프 9월호 참고) 그리고 고된 역경을 이겨내고 15만원을 모았습니다. 게임점으로 달려가서 PS가 있나고 물었지만 SS만 쌓여있었습니다. 아쉬움을 뒤로하고 집으로 돌아가려면 저에게 아주머니께서 SS를 추천해 주시더군요 그래서 저는 "요즘 드림 캐스트땜에 SS는 인기도 없고 좀있으면 소프트 공급도 중단될 거예요"하고 말하자, 아주머니는 "누가 그래? 공급 중단되면 내 손에 장을 지진다"라고 하시더군요. 그래서 전 SS을 구입했죠. 며칠간 재미있게 했습니다. 그리고 어느 날 솔디바이드를 구입해서 실행하는데 일본말이 막나오면서, YES or NO가 나오더군요. 전 빨리하고 싶은 마음에 YES를 하고 세임을 시작했습니다. 그러나 즐거움도 잠시, 다시 슈퍼로봇대전을 하려고 하는데 로드 데이터가 없는 것이었습니다. CD를 빼고 초기화면으로 가서 찾아보니, 그곳엔 'SOLDIVIDE 7'이란 글자만 남아있었습니다. 순간 전 바보가 되었고 옆에 있던 친구들은 서로 눈치를 보며 각자 집으로 돌아가 버렸습니다.

메모리 관리 때문에 많은 새턴인들이 씁쓸한 기억을 가지고 있을 겁니다. 내장 메모리는 한정되어 있고 즐기고 싶은 게임은 많고, 지루한 로딩 시간을 못 견뎌 버튼 연타를 해대는 새턴인들은 '메모리 낭패'를 한번씩은 경험하게 됩니다. 해결책은 여러 가지가 있겠군요.
첫째, 연타식의 게임 시작은 금하자- 중간에 출력되는 메시지를 잘 읽어보며 게임에 들어갑시다. 긴 문장이 나오더라도 글 중간에 '메모리(メモリ)', '지우다(消しますか, 消す)' 등의 단어가 나오면 긴장을 바짝하고 일어 사전을 뒤적여서 사고를 방지하도록 합시다.
둘째, 기간 중 한 게임 법칙입니다. 여러 가지 게임이 혼용되면서 벌어질 수 있는 메모리 사고를 미연에 방지하는 방법입니다. 한 게임에 완전히 빠져들어 즐길 수도 있고 추천하고픈 방법입니다. 완전 클리어 전까지는 한 게임만 열심히!
셋째, 메모리 백업장치를 이용한다. 파워메모리나 컴링크를 통한 메모리 보존 등을 이용하는 방법입니다. 비교적 안전하고 여러 가지 게임 데이터를 저장할 수 있는 방식입니다. 추가 비용이 들고, 간단하나마 사용법을 다시 익혀야 한다는 것이 부담이 될 수 있겠네요. 게임 데이터가 날아간다는 것은 게이머로서는 참 낭패스런 일입니다. 누구에게 하소연하겠습니까? 자신의 '작품'을 잘 관리합시다.
PS '손에 장을 지진 게임점 아주머니'란 이야기가 들리지 않기를 바라며….

[redacted]

안녕하세요 가지님 딴따라 모범생 김정태입니다. 챔프가 파워로 바뀐다죠? 제가 세계 애니메이션의 '짱'이 되서 챔프란 이름을 되찾아 드리겠습니다. 약속해요. 또 비 피해 입으신 분들 힘내세요. 이번엔 가지의 초상화 2입니다. 힘내세요오~.

정말 때아닌 폭우로 여러 사람의 눈에 눈물, 빗물이 가득했었죠. 우리나라에 피해를 입히려는 기상조작 테러가 아닐까 할 정도로 숨었다가 나타났다가…. 많은 분들이 피해를 입었고 그 중에 챔프 독자들이 있을 수도 있겠군요. 수해를 당한 새턴인들! 힘내세요. 아무리 힘들어도 이겨낼 수 있을 겁니다. 강한 사람들이니까! 게이머니까! 새턴인이니까!

[redacted]

가지님께.
안녕하세요? 가지님. 챔프를 3년동안이나 보고서 한번도 사연을 보내지 않았던 성은 최요 이름은 경훈이라하는 사나이입니다. 제가 사연을 보내는 이유는 저는 게임에 대하여 도사라고는 말 못하지만 내가 해야할 일(?)은 충실히 하는 겜유저입니다. 다름아니고 저는 오랜만에 지나간게임을 즐기려고 옛 게임을 다량 구입하였습니다. '버닝 레인저' 그리고 '줄업 3' 또 '월드와이드 사커' 등을 샀습니다. 아주 큰 나이키 쇼핑백에 랄랄라~ 노래를 부르며 오는데, 아글세 뜻하지 않게 친구를 만난 것이었습니다. 그래서 저는 이야기도 하고 하다 굉장한 시간을 지체해 버리고 말았습니다. 저는 서둘러 인사를 하고 집으로 달려갔습니다. 집에 도착해서 게임을 하려고 쇼핑백을 보니 CD가 한 장도 없는 것이었습니다. 깜짝 놀라 이야기 하던 자리로 뛰어가다가 보니 꼬마아이들이 CD를 가지고 일명 '부메랑 날리기'를 하고 있는 것이었습니다. 직접 가서 CD를 다 주워왔지만 그 중 '버닝 레인저'와 '줄업 3'만 빼고 다 깨지고 이가 나가고 산산조각이 나 있는 것이었습니다.
흑흑… 하늘도 무심하시지 이런 착한 나에게도 이런 큰 아픔을 주시다니! 가지님! 이런 저를 보시고 나서 어떤 느낌이 드셨습니까? 정말 불쌍한 저에게 위로를….



위로고 뭐고가 없네요. 자기 물건을 간수하지 못한 건 자기 책임입니다. 그나마 두 장 남은 것을 다행으로 여기세요. 물론 많은 돈을 투자해서 구입했을 테지만, 그만큼 잘 관리했어야 했을 텐데…. 속상하겠지만 자기 물건을 잘 관리하게 되는 계기가 될 거라고 생각합니다.
동네 꼬마들의 CD 날리기라… 뭐든지 던져대는 FF의 '닌자'가 생각나는군요. 나쁜 어린이들…!! 쯧~!

[redacted]

안녕하세요? 저는 어렵게 아주 어렵게 SS가 생겼어요. 그런데 문제가 생겼어요. SS를 사고나니 CD 살돈이 없는 거예요. 지금 당장 제게 있는 돈은 달랑 1만원. 어디 만원짜리 CD없을까요? 저는 지금 SS를 바라보며 바보처럼 실실 웃고만 있습니다. 이 글이 뽑힐 때 쯤이면 SS 게임을 하고 있겠죠. 그럼 꽁지머리 가지님, 안녕히 계세요.
PS 1. 가지님 잘생기셨나요?
PS 2. 정말 머리가 꽁지머리신가요? 정말 궁금하네요.

새턴만 있고 게임 씨디가 없을 때는 음악 씨디라도 돌리시길…. 그리고 새턴만의 자랑인 음 높이 조절 기능(PITCH), 혹은 보컬 삭제 기능으로 노래방 기분을 내보시는 건 어떨까요? 물론, 게임이 주는 즐거움의 100분의 1도 안되는 것들입니다만. 하루 빨리 재미있는 게임들을 구해서 새턴을 활용하시길 바랍니다. 그리고 동규군! 동생이를 빌어서 장난치지 마시길 바랍니다(이번만 용서입니다).
답신 1. 후훗… 후후훗….
답신 2. 머리 잘랐습니다. 그러나 자라고 있습니다. 더불어 앞머리는 지금도 묶입니다. 그러나 앞머리를 묶으면 보기 흉합니다.

[redacted]

안녕하세요 가지님 저는 새턴인이 되고 싶어 한 수 썼습니다. 다름이 아니오라 저희 누나 때문에 고민에 빠져있습니다. 내가 학교간 사이에 누나는 나의 보물 1호를 꺼내서 버블 심포니를 하는데 그것까지는 괜찮습니다. 하지만 오락을 하고

는 그냥 전원 버튼을 눌러 끄고(패드 리셋을 하지 않음) SS를 아무 데나 두고 회사를 갑니다. 저는 학교가 거의 두시간씩 걸려 집에 오면 피곤이 밀려오는 데, 방을 누나가 어질러 놓고 SS가 막 던진 것 같은 형태로 되어있어 마음이 너무 아픕니다. 문득 SS 뚜껑을 열어보니 렌즈가 가운데 떡하니 서있는 것이었습니다. 전 까무러쳤습니다(평소 오래 쓰려고 조심함). 방에 누나가 왔지만 동생이라 어떻게 할 수가 없습니다. 그래서 말인데요 우리 누나 좀 혼내주세요. 부탁, 부탁, 부탁합니다. 꼭!!꼭!!꼭!!

음… 경기도 남양주시는 멀어서 혼내러 가기 어렵겠군요. 그러니 해결책을 같이 생각해 보죠. 일단은 누나와 같이 게임을 즐기세요. 그리고 전원을 내리기까지의 과정을 누나에게 보여주세요. 그리고는 패드 리셋의 필요성과 새턴을 장기 보존 하고자 하는 현길군의 꿈을 누나에게 들려주는 겁니다. 아마도 누나는 눈물을 글썽이며 자신의 지나간 잘못을 뉘우치고, 앞으로는 게임을 하다가도 현길군이 떠오를 때면 무심결에 패드 리셋을 하는 훌륭한 누님이 될 겁니다. … 만약 그렇지 않고, 지금처럼 새턴을 마구 다룬다면??! ……학교에 컨트롤러를 몽땅 가지고 다니세요.

[redacted]

안녕하세요, 가지님. 저는 MR.백수 정철민입니다. 드디어 여름방학이 시작되었습니다 그런데 성적표가 즐거운 여름방학을 무참히 짓밟고 있습니다. 성적이 떨어져서 마음대로 놀지도 못하고 게임도 마음대로 할 수 없어요. 그동안은 방학때 백수생활을 했었는데 이제 청산할때가 다가왔습니다. 요새 새턴 게임중 랑그릿사 V와 악마성 드라큘라 X를 사고 싶은데 방학도 되고 용돈이 줄어서 당분간 뒤로 미루어야겠습니다. 마지막으로 이 더운 여름 고생하시는 모든 챔프 기자님들 힘내시고 만수무강을 빕니다.

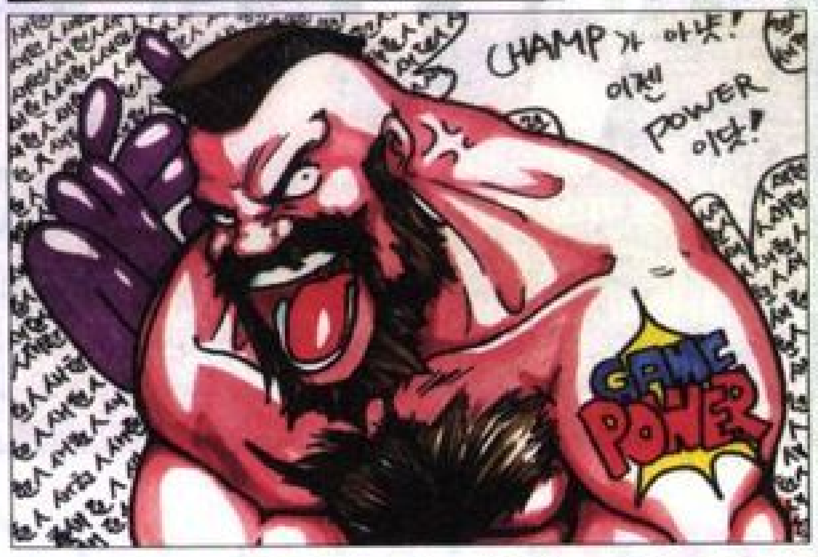
방학중에 성적표가 집으로 우송되어지는 것은 저로서는 참으로 이해할 수 없는 일입니다. 시험 뒤에 바로 방학이라고는 하지만 요즘같이 성적처리가 전산화되어 있는 때에 방학중간에 날아오는 성적표. 이때의 결과에 의해 나머지 방학이 즐거운가 괴로운가가 결정되어버리는 엄청난 이벤트죠. '성적이 나오기 전까지는 마음놓고 쉬어라' 라는 학교측의 배려라고도 생각할 수 있겠지만, 학생 시절의 가지를 생각해보면 성적표가 나올 때까지는 불안해서 집밖으로 나가지 못했던 것으로 기억되네요. 백수생활을 청산해야겠다는 걸 보니 성적이 좋지는 않군요? 별 수 없습니다. 새턴은 잠시 장롱 속에 묻어두시고, 컨트롤러 대신 펜을 쥐시길 권유합니다. 지금 잠시 펜을 쥐고 있으면 시간이 약간 흐른 뒤에 열 배의 시간동안 컨트롤러를 쥐고 계실 수 있거든요. 이제 새학기! 힘차게 시작하시길 바랍니다.

[redacted]

안녕하세요? 가지님. 처음 보내는 거라 뽑혔으면 좋겠습니다. 가지님 전 지금 6학년입니다. 그리고 전 겁이 많습니다. 이 겁 때문에 일이 생겼죠. 제가 5학년 때, 형이 바이오 하자드를 사왔습니다. 저와 어머니는 구경을 하고 형이 게임을 하였습니다. 게임이 끝나고 잠을 자려고 하는데 바이오 하자드의 좀비가 생각에서 떠나질 않는 것이었습니다 전 더 이상 참을 수 없어 바이오 CD를 버렸습니다. 그래도 머리속에 떠나질 않더군요. 그래서 자는 게 지옥이었죠. 다음날 아침, 형은 놀라서 우리가족을 심문했는데, 용케 난 줄 알아차렸습니다(겁많은 사람은 저란 걸 알아서 그랬을 것입니다). 그래서 전 신나게 터졌죠. 그 뒤론 형이 무서운 게임할때 안방에서 노는 법을 배웠습니다.

엽서가 왔는데, 비를 맞았나봐요. 여기저기 젖어 있는 것이… 이번 수해를 다시 생각나게 하더군요. 어쨌거나 번져서 흐려진 글씨를 읽느라고 고 생좀 했습니다. 비를 뚫고 온 용감한 엽서군요(이 심한 비 때문에 중간에 없어진 새턴인 사연들이 있지는 않은 지 걱정이군요). 형에게 당연히 걸릴 줄 알고서 CD를 내다 버린 범수군도 용감하기는 마찬가지네요. 이제부터 자신을 겁많은 아이라고 생각하지 않아도 될 거 같은데요?. 용감무모 범수군~.

[redacted]



장씨 아저씨군요 힘이 넘치는 모습. 게임 파워의 전속 캐릭터로 쓰기로 결정했습니다! ……거짓말입니다(죄송…). 어쨌거나 멋진 그림 감사합니다.

[redacted]

안녕하세요, 가지님. 저는 100년에 한번 나올까 말까한 미남 서영교입니다. 저는 오락기도 없는데, 근 1년 가까이 챔프를 사보고 있습니다. 그 덕분에 머리는 엄마한테 거덜났죠(쥐어박혀서) 사진을 보며 SS소프트가 너무 갖고 싶어서 침만 뚝뚝 흘리고 있습니다. 챔프 사는 것도 엄마한테 눈치를 받는데 오락기는 꿈도 못꿉니다. 가지님은 이런 제 심정 아시죠? 그럼 이만.

알고 있습니다. 저 역시도 고행의 시절이 있었거든요. 게임기는 아니었고 8BIT컴퓨터였습니다만. 오랜 고행 끝에 구입하게 된 것이죠. 그러나 구입을 하고 나서도 고행의 길은 계속됩니다. 밤낮없이 게임앞에만 앞에만 앉아있는 자식이 부모님 눈에 좋게 보일 리는 없겠죠? 저는 게임 앞에 오랜 시간을 앉아있다가 컴퓨터 전체가 봉인당하거나 무지하게 혼나거나 둘 중 하나의 경우를 빈번하게 겪었습니다. 당시는 데이터 레코더(카세트 테이프를 매체로 이용) 방식의 게임들이 거의 대부분이어서 게임을 한 번 하기에도 시간이 무척 걸렸거든요(게임 중간에 있는 로딩이 답답하다고 여기지 않는 것도 그 당시에 호된 훈련을 쌓은 탓인지도…). 그런데 억울한 것은 로딩을 하는 시간까지도 게임을 하는 시간으로 처리 됐었다는 거죠. 흑, 로딩은 전혀 재밌지 않았단 말입니다(그런걸 보면 요즘은 천국이라니까~). 영교군 어쩌면 꿈을 키우고 있을 때가 더 행복한 때일 수도 있답니다.

[redacted]



안녕하세요. 새턴인 가지님 저는 새턴을 단 한번! 두번도 아니고 한번 밖에 못해 본 불쌍한 독자입니다(이름:황금빛). 제가 이렇게 글을 쓴 이유는 '드림 캐스트'에 대해 궁금증이 너무나 많아서 입니다. 우선 드림 캐스트는 언제쯤 만날 수 있을까요? 또 가격대는 약 어느정도? 또 대응 CD의 가격대는? 이것들이 저의 궁금증입니다. 꼭 알려주세요~. 오른쪽 안경 쓴 사람이 접니다. 그럼 이만 줄일게요. 몸건강히 잘 지내세용.

1998년 8월 12일
금짱이가(별명)

챔프에 편지를 보내면서 챔프를 열심히 읽지 않았다는 것을 그대로 드러내다니! 놀라운 독자군요. 용감하다고나 할까? 드림캐스트의 발매일은 11월 20일입니다. CD의 가격대는 SS, PS의 가격대와 거의 같습니다. 거의 같다는 말은 아직 나오지 않았기 때문이죠. 실제 책정해놓은 가격대를 보면 5,800엔 6,800엔 등으로 현재 발매되고 있는 게임들과 같습니다. 제작과정에서 약간의 비용상승이 있다고 하더라도 거의 지금의 가격대로 밀고 나갈 듯 합니다. 본체의 가격은 엔화로 3만엔, 미화로 200달러 정도가 될 것이라고 하니, 우리돈으로 환산해보면 30만원대가 될 듯하군요. 금빛 독자가 물어 본 것은 아무래도 현지가격이라기 보다는 국내에서 판매되는 가격인 것 같은데…맞나요? 국내 판매가격의 경우엔 알 수가 없군요. 더 싸지진 않으리라고 봅니다. 약간 실망하셨나요? 그렇다면 희망적인 소식도 한가지! 국내 모업체에서 드림 캐스트를 정식 유통시킬 계획을 추진중입니다. 아직 뭐라고 할 수는 없지만…. 챔프를 열심히 읽어 보면 어딘가에 답이 있을지도?

[redacted]

가지님께!
비도 오고 그렇고 해서 책상구석에 모여진 게임챔프 과월호를 우연히 뒤지게 되었습니다. 지나간 챔프 기사를 보면서 그때의 일을 떠올렸죠! 그땐 성능이 낮은 16비트 게임기였지만 하루하루가 희망과 설레임의 나날들이었습니다. 물론 지금도 게임에 대한 사랑은 변함이 없구요. 그때 그래픽도 2D밖에 없었고 용량이 16MB만 되어도 대용량이라 불리웠죠. 저는 슈퍼 알라딘 보이를 가지고 있었는데 아직도 샤이닝 포스, 베어너클, 소닉, 버철 레이싱 등의 명작들을 잊지 못합니다. 아~ 이것이 "풍요속의 빈곤"이란 말인가? 월등히 좋은 새턴을 가지고 있으면서 구식 게임기를 그리워하고 있으니.... 가지님. 가지님도 이런 생각 한번쯤 하신 적 없습니까? 나만 그런가??

오! 역시 같은 생각을 하고 있는 사람들이 있군요. 현재의 '게임 상황' 이라는 것이 제작자들에게도 불리하게 작용하고 있지 않을까…라는 생각도 가끔 해봅니다. 예전의 게임 상황은 표현에 한계가 있었기 때문에 좀 더 창조적인 표현을 위해 고민하고 그러한 것들에 감동받았던 기억이 있습니다. 요즘의 게임 상황은 게임에 있어 고민의 흔적이 예전보다 적게 보이는 듯한 인상인데 같은 생각이신가요? 구식게임기라는 한정되어 있는 공간, 꽉 짜여진 틀을 깨고 나오면 대작들. 그 당시의 작품들을 그래서 대작이라고 불렀던 게 아닐까 싶네요? 동영상으로 가득 찬 것들만이 대작이 아닌데…. 모두들 그걸 알아줬으면 싶네요.

[redacted]

안녕하세요 가지형 저는 고 1인 광현이라고 합니다. 제가 새턴을 갖게 된 동기는 얼마전에 군대를 간 친척형이 저에게 주고가서 저는 얼떨결에 새턴인이 되었습니다. 하지만 지금은 열심히 새턴을 하고 있습니다. 그렇지만 지금은 형이 새턴을 차지해버려서 요즈음은 새턴을 못하고 있어요. 형이 축구 게임에 푹 빠져서 새턴을 할 수 없게 됐어요. 나두 하구 싶당~ 하지만 게임을 싫어하는 형이 이렇게 새턴에 푹 빠지다니. 새턴의 힘은 놀라운가 봐요. 그리고 저는 지금. 일본어를 공부하고 있어요. RPG를 하는데 내용을 알면 더 좋겠더라구요. 뭘 알아들어야 하지!! 그래서 지금 형이 새턴을 하고 있는 동안 일본어를 공부하고 있습니다. 빨리 일본어가 아닌 우리가 만든 게임으로 '한글'을 많이 볼수 있었으면 좋겠습니다.

많은 업체들이 노력하고 있으니, 우리가 개발한 게임을, 한글로 주절거리는 캐릭터들을 게임기에서 볼 수 있는 금방 올 겁니다. 자신이 열심히 노력해서 프로그래머가 되어 보는 건 어떨까요? 새턴인을 읽던 독자가 프로그래머가 되었다는 말도 한번 듣고 싶군요.

독자코너

'새턴人'에 참여하실 분은 아래 주소로 사연과 그림 보내주세요. 선택된 사연과 그림은 다음호 게임파워에 실리게 되며 챔프 점수 500점을 받게 됩니다. 마감은 매달 25일까지입니다. 이번달에도 많은 사연 기다리고 있겠습니다.

보내실곳
121-160 서울특별시 마포구 상수동 324-1
범경빌딩 5층 새턴人 담당자 앞

현장 취재
제 54회 코믹마켓

일본의 코스튬 플레이 문화를 엿본다!



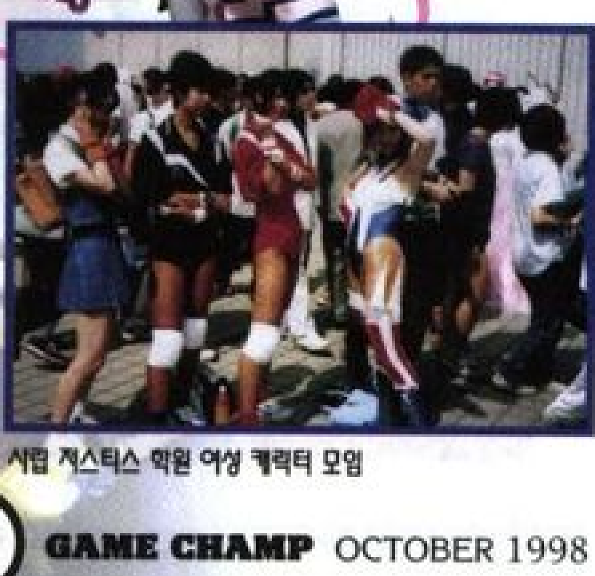
지난 8월 14일부터 8월 16일까지 3일간 제 54회 코믹마켓이 일본 도쿄빅사이트에서 열렸다. 흔히들 코미케라고 줄여서 말하는 이 행사는 매년 여름과 겨울 열리는 행사이다. 일본 아마추어 만화가들의 작품 발표회 겸 동인지 판매전 같은 성격의 행사로 연인원 30만명 이상이 동원되는 일본 최대의 매니아 모임이다(우리나라에도 ACA(아마추어 만화가 연합)판매전이라는 비슷한 성격의 행사가 매년 열린다). 여기서 특히 시선을 끄는 것은 각종 게임이나 애니매이션 캐릭터로 분장하는 코스튬 플레이. 챔프에서는 현장 취재를 통해 그들의 성숙한 매니어 문화를 전달해보고자 한다.

현장 취재기

제 54회 코믹마켓(이하 코미케)이 개최 된 곳은 동경외곽인 임해부 해상공원의 도쿄 빅사이트였다. 빅사이트에 도착한 시각이 오전 8시30분 경이었는데 구름 같은 사람이 벌써 부터 입장을 하기 위해서 줄을 서고 있는 광경을 보게 되었다. 언뜻 보기에도 거의 3,000~4,000명 정도로는 보였는데 알고 보니 이들은 구경이나 구입을 목적으로 온 일반 관객이 아닌 출품을 한 서클들의 줄이었다고 한다. 금년도에 출품을 한 서클은 약 33,000곳 이전에는 코미케에 참가 서클의 수가 그렇게까지는 많지 않아서 2일간의 행사로 진행되었지만, 보다 많은 장르와 출판물, 게임 등의 발달로 급기야 여름의 행사는 3일, 겨울 행사는 2일로 치뤄지고 있다.



야호~리무루루의 귀여운 모습. 작년에도 참가했었다



사립 저스티스 학원 여성 캐릭터 모임



미사루 군단. 사미자 일어나아~



언제나 빠지지 않는 모리건. 창백한 얼굴이 그럴 듯 하다.



사이킥 포스 군단. 이렇게 사람이 많았나?



허억! KOF 특전대

첫날인 14일은 게임관련 서클들의 동인지와 코스프레 행사가 있었다. 코미케의 평균적인 관객 수는 약 30만명정도로 그러한 대인파가 질서정연하게 삼삼오오 줄을 맞춰서 입장하는 모습을 보면 아! 이 사람들은 역시 질서의식이 몸에 배었구나라는 생각을 하게 되지만 막혀진 셔터가 올라가고 나자마자 유명서클의 동인지를 사기 위해서 우루루 달려가는 모습은 그 생각을 싹 가시게 하고 심지어 공포감 마저 엄습할 정도였다.


텐가이의 히로인


알 수 없는 캐릭터


알 수 없는 캐릭터 2


에반게리온 대군. 가운데 레이의 눈동자에 주목


이미 애체 후의 히니. 약간의 다이어트가 필요


재키 브라이언트. 머리에 신경좀 썼다.


킹오파 팀 코스프레. 머리내린 베니마루가 멋지다.


밧켄로더의 히로인. 형광등을 이용한 헤드폰이 센스 있다.


춘리는 아닌데… 정체가 무엇일까?


역시나 빠지지 않는 마이양


김갑환 아저씨. 포즈를 부탁하자 김갑환의 모든 기술을 보여 주었다는 전설이…

게임이 주를 이룬 동인지 속에는 군데군데 경마와 야구, 프로레슬링들과 같은 격투기동인지서클 들도 있었다. 그리고 또 놀라운 것은 우리나라의 HOT 팬클럽 부스도 있었다는 점이다. 코스프레는 서관 기업 부스의 외곽에 있는 옥외에서 행해지는데 코미케의 코스프레에는 몇 가지 원칙이 있다. 첫째, 코스프레의 복장은 모두 가지고 와서 갈아입어야 한다는 것, 둘째, 흉기가 될만한 날카로운 뿔이 달린 복장 같은 것은 입장금지, 셋째로 너무 야한(?) 복장도 규제를 한다. 실제적으로 검사도 이루어지고 있는데 완성도를 중요시하는 코스플레이어들에게 그러한 규제는 그야말로 무의미하다. 검사를 받을 때는 뿔이나 복장을 어느 정도 기준에 맞추어서 떼어놓거나 옷가지를 걸치고 있지만 역시나 들어와서는 다시 완성도를 높이고 있다. 금년도 코스프레이의 특징은 기존의 에반게리온이나 캡콤, SNK캐릭터가 주류였던 것이 다소나마 여러 게임으로 확대되었다는 점이다.


철권 3 팀 코스프레. 뾰족머리 진과 괴수 킹, 알 수 없는 시오유


SD건담. 평소 때 걸어다니다가 촬영 때는 주저 않으면 된다.


페러사이트 이브의 아야. 분위기 만점


이오리의 셀머

국내에도 최근에는 코스플레이어들의 모임이 생겨나고 정기적인 이벤트도 행해지고 있지만 이들의 현실 앞에서는 다소 부러움이 일지 않을 수 없었다. 아무쪼록 국내에서도 이러한 성숙한 매니어 문화를 바탕으로 게임과 애니메이션 산업에 많은 도움이 되었으면 하는 마음이다.

NINTENDO 64

연구실



안녕하세요. 구구립니다. 챔프독자분들! 상상속에서라도 깜깜한 미지의 세계를 경험해본 적이 있습니까? 혹, 자신이 그런 세계에 빠져 있다면 어떤 느낌이 들까요?

요즘은 정말 답답합니다. 닌텐도 64 세계! 정말이지 저에게 있어서 미지의 세계 = 닌텐도 64의 세계일 정도로 …예전보다 소프트도 많이 나오고 다른 여러 정보가 쏟아지고 있음에도 불구하고 닌텐도 64 유저들을 만족시키지 못하는 이유가 도대체 뭔지? 함께 기다려 보자는 말밖에 할 수 없는 제 자신을 탓해 보기도 하지만 정말 해답이 없군요.

소프트들이 길을 헤매고 있다!

복사가 어려워서 실패했다!?

발매당시만 해도 높은 사양과 빠른 실행속도, 조잡한 동영상에 의존하지 않는 실시간 폴리곤, 다양하게 지원되는 시각적인 특수 효과 등으로 인해 기대의 대상이었던 닌텐도64는 2년의 세월이 지난 지금 기대만큼의 성공을 거두지 못하고 있는 실정이다. 자랑스럽게 이름에 내걸었던 '64'란 숫자는 발매당시 '꽤 높은 숫자' 라는 느낌이었지만, 현재의 시점에서 볼 때 '지극히 평범한' 혹은 '뒤떨어질 가능성을 다분히 내포한' 숫자라는 느낌이다. 그러나, 지구는 한 가족! 여러 지역에서의 닌텐도64가 전혀 그 지위를 달리하고 있음을 알 수 있다.

한국에서의 닌텐도 64

우리들이 살고 있는 나라이지만 게임시장의 질서는 '없다'고 말해도 좋을 만큼 무분별하다. 닌텐도64가 발매되기 이전, 카트리지 시대(슈퍼패미콤과 메가 드라이브의 시대)에도 '복사팩'이라는 것을 통해 정품보다 싼값에 게임을 즐기는 것이 가능했다. '게임의 내용이 달라지지 않는 한 복사도 상관없다'는 생각은 이전 8비트 PC 시절부터 널리 퍼져 있던 생각이었지만, 정식으로 개방된 PC게임 시장과는 달리 '일본어'라는 장해물에 걸려있는 비디오게임 시장에서는 복사가 점점 굳건히 자리를 잡아가게 되었다. 여기에 혜성처럼 등장한 CD게임기들은 파격적으로 저렴한 가격에 복사가 가능했고 복사품의 경우라 하더라도 정품과 비슷한 가격을 보이는 카트리지 타입의 게임기는 점점 설 땅을 잃어가게 되었다. '재미있는 소프트가 없어서 실패했다'라는 것은 핑계에 불과하다. 한국시장에서의 닌텐도의 실패는 '복사가 비싸서'라는 단순하고도 어이없는 이유로 귀결된다. 재미있는 소프트가 나오면 닌텐도를 구입하겠다고 말하는 사람들도 있겠지만 과연 그럴까? 닌텐도64에는 이미 수많은 '재미있는' 게임이 있다. 비싼 가격을 주고 정품을 구입할 준비가 되었는가?

일본에서의 닌텐도

진정으로 소프트의 부재를 논할 수 있는 곳은 일본 시장일 것이다. 정말로 소프트가 정상적인 가격에서 유통되고 있고, CD게임기와 카트리지 타입의 게임기의 소프트 가격 차이가 그다지 크지 않은 그런 곳에서 비교를 하는 것이 더 정상적인 비교일 것이다. 여기서도 닌텐도는 그리 좋은 평가를 받지 못한다. 물론 CD 타입의 게임들 보다 1,000엔 이상 비싼 가격도 문제이겠거니와 닌텐도 특유의 고자세 등이 많은 소프트 회사를 좀더 개발환경이 좋은 여타 게임기로 떠나게 했고, 지금에 와선 닌텐도 자사에서 제작하거나 끈끈하게 관계를 이어온 몇개 사의 소프트로 그야말로 '근근히' 명맥을 유지하고 있다. 하드의 성능이 현존 최고(앞으로도 두어달 간은)임은 누구도 부인할 수 없지만, 나오는 소프트가 다양하지 못한 것이 저조함의 원인이 되고 있다. 그리고 물론 일본인의 구미에 맞춰진 여타 지역에서도 이에 따른 부진을 보이게 된 것이다. 16비트 카트리지 시대의 패왕 닌텐도의 그림자는 어디로 간 것일까?





물론 일본에서도 통칭 '불법 상품'의 유통은 '어느 정도' 이루어지고 있다

기타 지역에서의 닌텐도

아시아의 묘한 시장은 일본인들에게 꽤나 흥미로운 취재대상으로 인식되고 있다. 우리나라도 그중 하나겠지만, 더욱 묘한 시장은 홍콩과 대만 등지이다. 이 시장들에서는 닌텐도가 완전한 부진을 보이고 있지는 않다. 여기에는 백업 유니트의 존재를 무시할 수 없다. 카트리지 5~7개 가량의 비용으로 이 기기들을 구입한 뒤 그 이후부터는 복사물로 게임을 즐긴다. 물론 하드웨어는 필수이므로 하드웨어의 판매량이 어느 정도 유지되는 것이다. 그러나 하드웨어는 한번의 구매로 끝나는 것이므로 지속적인 호황은 기대하기 어렵다. 소프트의 판매는 이 지역에서도 역시 저조한 실정이라고 한다.



홍콩, 대만 등지에서 생산·판매하고 있는 백업 유니트 닥터V64, Z64

뜻밖에 재미를 보고 있는 것은 서양쪽 시장이다. 살펴보면, 요즘의 닌텐도64용 소프트는 미국이나 유럽 등지에서 제작되는 것이 더 많지 않을까, 싶을 정도로 활발한 움직임을 보여주고 있다. 한국에서는 볼 수도 없는 게임들이 미국 매장의 진열장에 늘어서 있다. 어떠한 점이 서양인의 감각에 맞았는 지는 정확하지 않지만, 예상외의 호조를 거듭하고 있고, 소프트의 제작도 점점 서양인의 감각에 맞춘 것으로 변해가고 있다. 닌텐도64=영문판 소프트의 공식이 이뤄지는 날이 올지도?

잠깐! N64를 빠르게



'오버 클러킹'이라는 것을 알고 있는가? PC 사용자들에게는 매우 일반적인 이야기가 되어가고 있지만, 비디오 게임기 유저의 경우 잘 모르고 있는 이들도 있을 것이다. 쉽게 설명하자면 실행속도를 빠르게 하는 것이다. 제한된 이상의 주파수로 작동하게 만들어서 CPU 자신이 더 빠른 실행을 하는 훌륭한 놈인 것처럼 인식을 하게 하는 비정상적인 개조행위이다. 비디오 게임기의 경우 하드웨어의 개조는 매우 비상식적인 행위로 여겨져 왔다. 비디오 게임기라면 당연히 하드웨어에 소프트웨어를 맞추게 되어있기 때문에 굳이 하드를 개조할 필요성은 없다. 최근 모 외지에 N64의 CPU R4300을 더 빠른 속도로 작동시켰다는 다소 허무맹랑한 글이 있어 흥미거리 삼아 옮겨보기로 한다.

CPU작동 모드 셀렉트

NINTENDO64에 탑재되어 있는 CPU 「R4300」에는 CPU의 동작 속도를 배수로 설정할 수 있 는 기능이 있다. 이 점프핀을 사용한 모드를 잘라서 개조를 하면 2배속. CPU의 처리속도를 보통(노멀 설정은 1.5배속)보다 고속으로 작동시킬 수 있다.

클록 업

NINTENDO64의 오실레이터는 14.7MHz. 이 부품을 보다 주파수가 높은 부품과 교환하면 지금보다 훨씬 빠른 처리속도를 낼 수 있다. 또 CPU의 속도설정과 함께 병용이 가능하므로 병용하게 되면 그 처리 속도는 말할 필요도 없다. 하지만 교환을 원할 경우는 고속도 좋지만 비교적 동작의 안정성을 생각해 15MHz의 오실레이터로의 부품 교환이 적당할 것이다.

RGB출력가능

슈퍼패미콤에서 N64로 넘어오면서 RGB출력이라는 기능이 사라졌지만 불가능한 것은 아니다. 그 기능을 사용하고 싶은 자는 이런 방법을- 비디오인코더 IC 「VDC-NUS」에서는 RGB신호를 출력할 수 있다. VDC-NUS의 17,19,21핀이 각각 R,G,B의 신호로 되어 있기 때문에 멀티코넥터 부분으로 직결하게 되면 RGB출력 기능이 되살아난다.

실제로 개조를 해서 그만한 성능을 보여줄 것인가는 미지수이다. 그러므로 절대로 손을 대는 일이 없기를 바라며 불상사가 일어날 경우 책임은 모두 여러분에게 있음을 미리 알린다.

끝으로

어떻게 보면 정작 닌텐도64 유저들은 피해자일 수도 있다. 32비트 CD게임기 간의 치고 받는 싸움. 그 사이에서 태어나는 128비트의 신형 게임기. 결국 닌텐도의 많은 게임들이 설 땅을 빼앗기는 상황이 되어가고 있다. 복사품이 있어야 성공하는 시장. 그러나, 그 시장이 계속 존재하는 이상 낮은 가격의 정품을 손에 쥘 수 있는 시장은 먼 미래에나 가능할 것이다. 낮은 가격의 정품이 자리잡고 싸구려 복사CD와 카트릿지의 경쟁이 아닌 똑같은 정품 소프트로 경쟁할 수 있는 날이 오기를 빈다.

운명의 날 1114



젤다의 전설 -시간의 오카리나-

드디어 운명의 그날이 발표되었다. 이제 거의 마무리 단계에 들어간 「젤다」. 하이랄을 향한 가논드로프의 야망, 젤다공주와 링크의 운명적인 만남, 그리고 회전베기의 액션 구사까지, 더 이상의 말이 필요 없는 완벽 그 자체이다. 저~~~~~~기 끝이 보이지 않는가?

▶제작사: 닌텐도　▶장 르: 액션·RPG
▶발매일: 11월 14일 예정　▶발매가 : 미정

겁나는 무더위에도 끄떡없다!

STORY -각자의 만남-

하이랄왕과 알현하는 가논드로프, 젤다공주와 운명적인 만남을 갖게 되는 링크, 수수께끼의 열쇠를 쥐고 있는 자와의 뜻밖의 만남. 이렇게 「젤다의 전설」에서의 스토리상 전개는 '만남'에서부터 시작되고 '만남'으로 끝을 낸다.



하이랄 혼돈의 서곡 ~가논드로프의 충성~

처음의 가논드로프는 왕에게 충성을 다하는 신하로서의 행동을 보인다. 하지만 사실상 그 마음속에는 사악한 야망이 불타오르고, 끝내는 하이랄을 불태우는 인물로 등장하는데, 여기서 소개하는 것은 하이랄왕과의 알현 신. 한쪽 무릎을 꿇고 경의로움을 보이면서 하이랄왕에게 충성을 표하는 가논드로프지만 젤다공주의 눈에는 그의 사악한 야망이 보이기 시작한다. 그 시점에서 젤다공주는 충신으로 인정받고 있는 가논드로프의 본모습을 밝히기 위해 뭔가를 준비하는데…

부정함을 때려부수기 위해 ~둘의 만남~

「당신은…누구?」. 링크를 시험하기 위함인 듯한 대화로 시작되는 둘의 운명적인 만남. 링크의 눈빛에서 젤다공주는 이 사람만이 해결 가능함을 예지, 하이랄 왕가에 전해지는 트라이포스와 시간의 신전에 대해 이야기를 시작한다. 그리고 가논드로프의 음모를 저지하기 위해 둘은 힘을 합치게 되는데…



처음 젤다공주는 쌀쌀맞은 어투로 링크에게 접근. 하지만 눈빛만으로도 이미 링크에 대한 확신감이 가득차 그와 함께 가논드로프의 음모를 밝히기 위해 진지한 대화가 오고간다



ATTACK -솟구치는 포스의 힘-

지금까지 몇 번이나 회전베기의 액션이 소개되었지만 이번에 보여지는 그래픽의 연출은 사뭇 다르다. 이전에는 방사상으로 검풍(劍風)이 퍼져갔지만 이번에는 소용돌이에 휩싸인 느낌으로 점점 퍼져가는 장면과 빔처럼 앞을 향하여 직진하는 등 베리에이션(변형)이 보다 풍부하다.

회전베기(강함)



에너지를 충분히 모아 강한 위력을 발사! 막강한 회전베기를 통해 최종적으로 화면내의 모든 적들에게 대미지를 부여한다 (포스는 오렌지색)

회전베기(약함)



청색의 색에서도 바로 느낄 수 있듯 이번 회전베기의 힘은 약하다. 강 회전베기와 비교해보면 검풍도 작고 적에 대해서도 충분한 대미지는 부여할 수 없다(포스는 청색)

COMBOY64

에너지를 빔상태로 직진시킬 수 있다!

새로이 공개된 이 장면 역시 회전베기 베리에이션의 한가지다.

링크, 뒤돌아 보지 말고 앞만을 향해 질주하라!







무덤가의 유령 '포우'

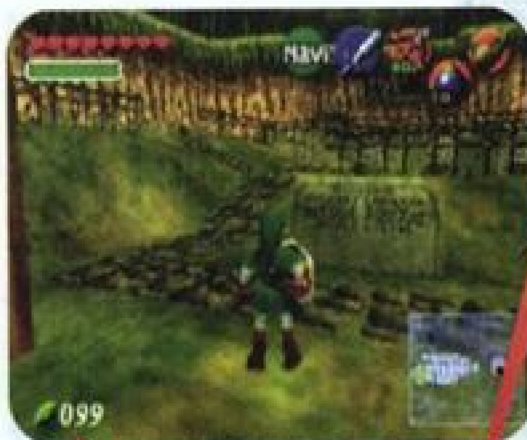
이승에 미련이 남아 떠도는 영혼. 주로 무덤가나 으시시한 큰 저택에서 나타난다. 이 몬스터는 손에 들고있는 칸델라(휴대등)를 무기로 공격을 한다.





무덤가에서 묘를 지키기 위한 듯한 오두막집 발견. 근데 아무리 불러도 인기척은 없고







집밖으로 나온 링크앞에 포우가 등장





○공격을 당한 포우는 큰체구를 변동시켜 푸른 빛을 내며 사라지고…





MONSTER

-널 죽음의 수렁 속으로 데려가마-

저주의 진흙 인형 '리데도'

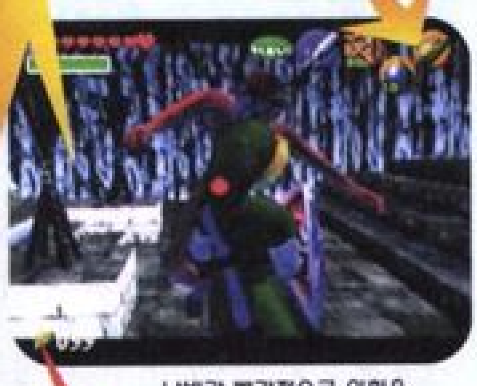
이 몬스터는 완전히 썩어버린 사체에 더러운 지하의 진흙이 온몸을 감싸고 있다. 이 진흙에서부터 마법의 힘이 솟고, 이 몬스터는 생물의 체액을 먹으면서 버틴다. 물론 인간도 예외일 수는 없다. 시야에 움직이는 것을 발견하는 즉시 강렬한 원력으로 단단히 묶고 그 체액을 탐내기 시작한다.







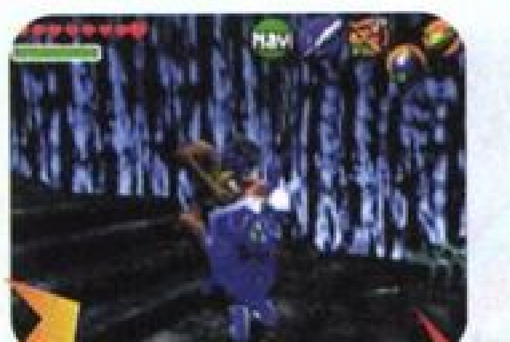




나비가 빨간점으로 위험을 알리지만 이미 때는 늦었다!









난 결코 혼자가 아니다

링크가 성인이 되어야만 만날 수 있는 수수께끼 소년 시크. 눈부시게 뛰어나고 날렵한 움직임은 근절된 환상적인 민족 「시카족」의 피를 이어받았기 때문이 아닐지. 그리고 이상한 하프의 음질은 링크를 새로운 모험세계로 이끌어준다.



난 적이 아니야!!



작렬한 스테이지에서 둘의 만남은 이루어진다





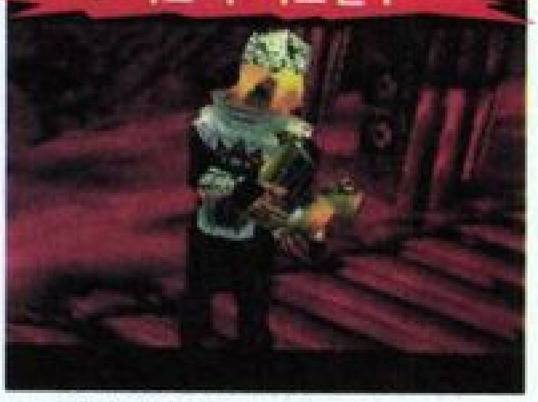
천천히 하프를 연주하면서 링크에게 뭔가를 호소하는 듯한 눈빛을 보내고 있다



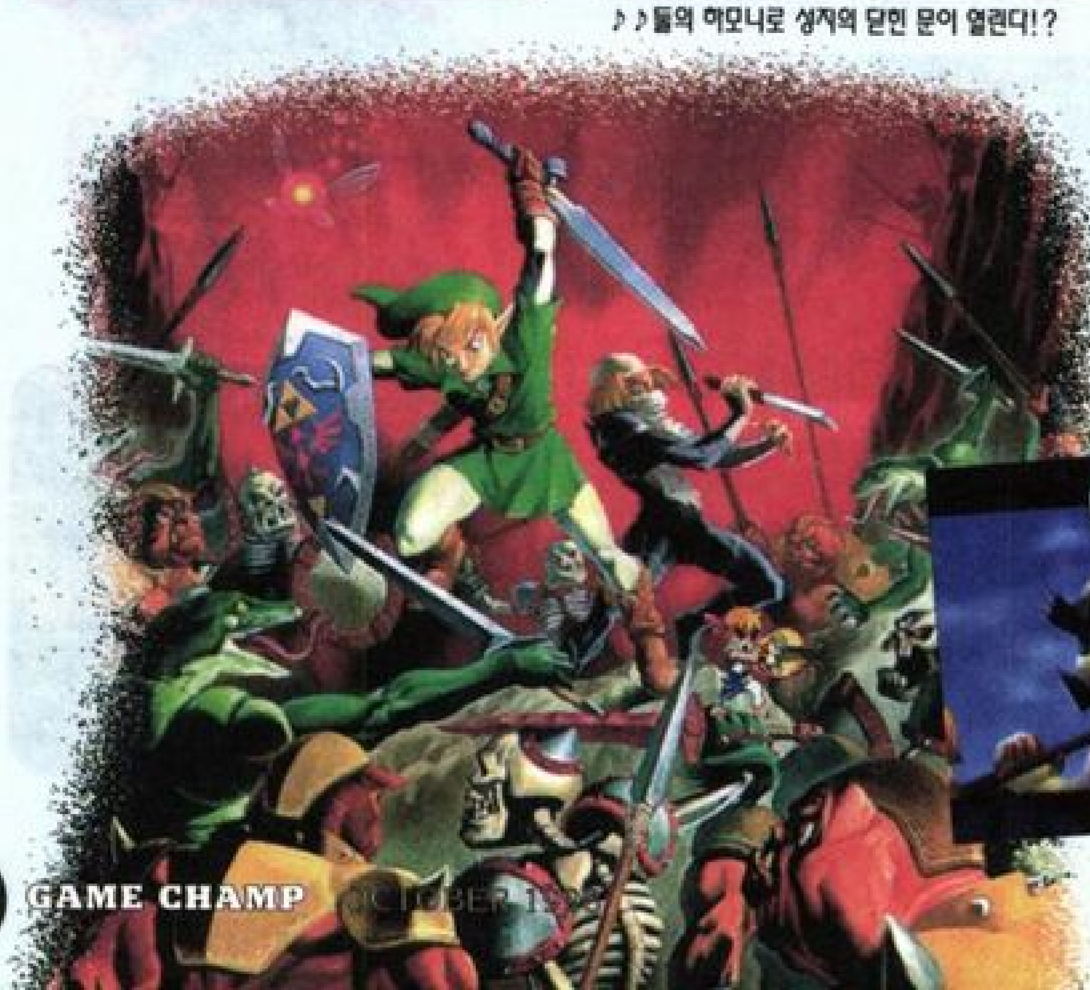
링크의 오카리나 연주



시크의 하프연주



♪♪들의 하모니로 성지의 닫힌 문이 열린다!?



또다른 스테이지에서 만난 두사람

스토리상, 중요한 인물로 등장하는 시크지만 결코 진실을 말하려고 하지 않는다. 자신이 누구인지, 뭣 때문에 링크 앞에 나타났는지….



링크가 가는 길을 미리 알고 있는 듯 나타나는 시크

무슨 말을 하고 싶은 거지? 시크…





말수는 그다지 많지 않지만 하프연주로 링크에게 뭔가를 호소하고 있다

시간을 가로막는 론론 목장
가논드로프의 마수가 목장에까지!

어린 링크의 시대



오오!? 귀여운 아이다…

어린 링크는 하이랄로 향하는 도중, 론론 목장으로 발을 옮긴다. 거기서 링크는 목장주인의 딸 마론과 운명적인 만남을 가지게 되는데… 결코 만남으로 끝낼 수는 없겠지. 용기를 내어서 말을 걸어보자.



닭도 큰 기쁨?

목장의 한 구석에서 닭을 발견하는 링크. 여기서는 한가지의 아이템을 가지도록 연습을 하자. 역시 링크는 이 포즈가 어울려. 닭은 불쌍하지만…

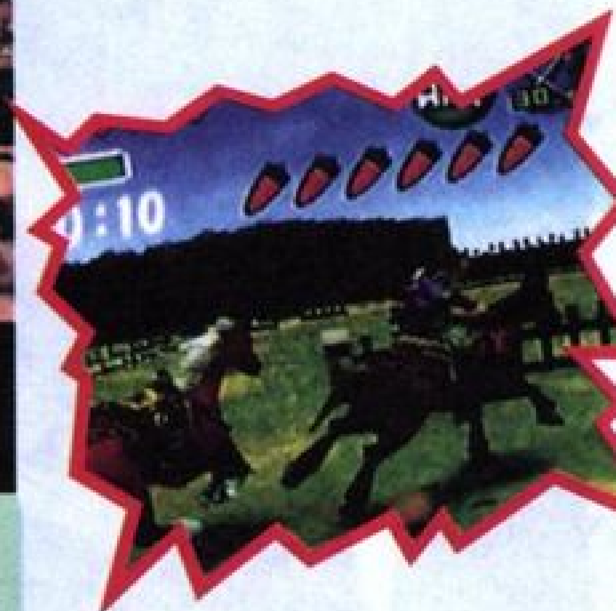




집에만 박혀있는 인고

인고는 항상 목장 주인 타론에게 당하고만 산다. 일이 너무 많아 목장 밖을 나갈 엄두조차 내지 못하는 인고는 매일 목장에만 박혀 산다. 그래도 그 목장은 평화로운 곳이기에 마음은 행복할 수도…





목장의 오두막집

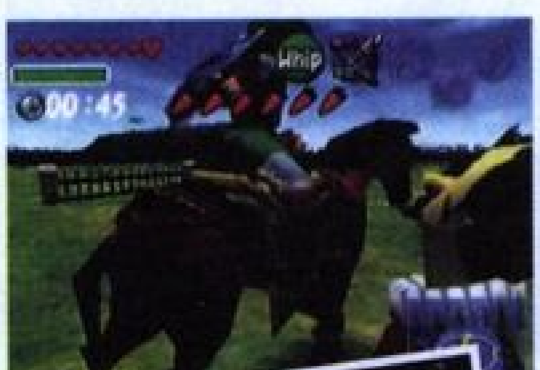
이곳은 목장의 오두막집 내부. 여기서는 방 구석구석을 뒤져 아이템이 있는지 없는지 확인을 꼭 해야한다. 그리고 조금 이상한 기미가 보인다 싶으면 바로 폭탄을 설치하는 것이 철칙이다.

성인 링크의 시대

론론 목장으로 출발이다!









승마의 감각을 익히기 위해서는 스스로 목장을 한바퀴 달려야한다

인고의 모습이 이상하다!

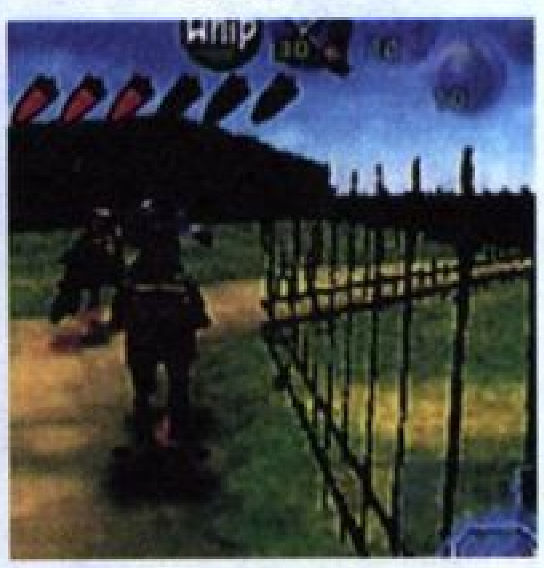
어른이 된 링크가 두 번째로 목장을 방문하게 되면 인고의 모습이 이상하게 보인다.

말에 타는 순간의 감동!!

성인이 다된 링크를 바라보는 인고는 「말 타지 않을래?」라고 먼저 말을 걸어온다. 그래 기회다. 처음 승마는 인고로부터 코치를 받게된다.







돈을 걸어라!

돈내기 레이스 게임이 시작된다. 역시 레이스는 승마경험이 풍부한 인고가 빠르군. 하지만 돈이 걸린 문제이니 만큼 링크 역시 뒤지지 않으려고 필사적이다.

론론 목장에서 나래를 펴는 3인!

지금까지 성인 링크가 말에 오르는 신은 몇 번 나왔지만 그 말을 키우고 있는 목장은 밝혀지지 않았었다. 하지만 이번에는…

그 목장은 바로 「론론 목장」이고, 그 목장에는 남자 둘과 귀여운 여자아이가 살고 있다.



타론(론론 목장 주인)

태평스러운 성격탓인지는 몰라도 약간은 게으른 타론. 그는 론론 목장의 주인이다. 일은 모두 인고에게 떠맡기고 시간만 나면 낮잠을 잔다. 하지만 사랑스런 딸인 마론에게는 덧없이 자상한 아버지.





마론(타론의 외동딸)

아버지와는 닮은 듯하면서도 닮지 않은 너무너무 깜찍한 여자아이이다.

특기는 노래부르기로 마론의 노랫소리는 듣는 이 모두를 감동시킨다. 그 아름다운 목소리는 어머니로부터 받은 것(?). 그리고 그 목소리에 얽힌 이벤트도 있는 듯하다.





인고(목장의 일꾼)

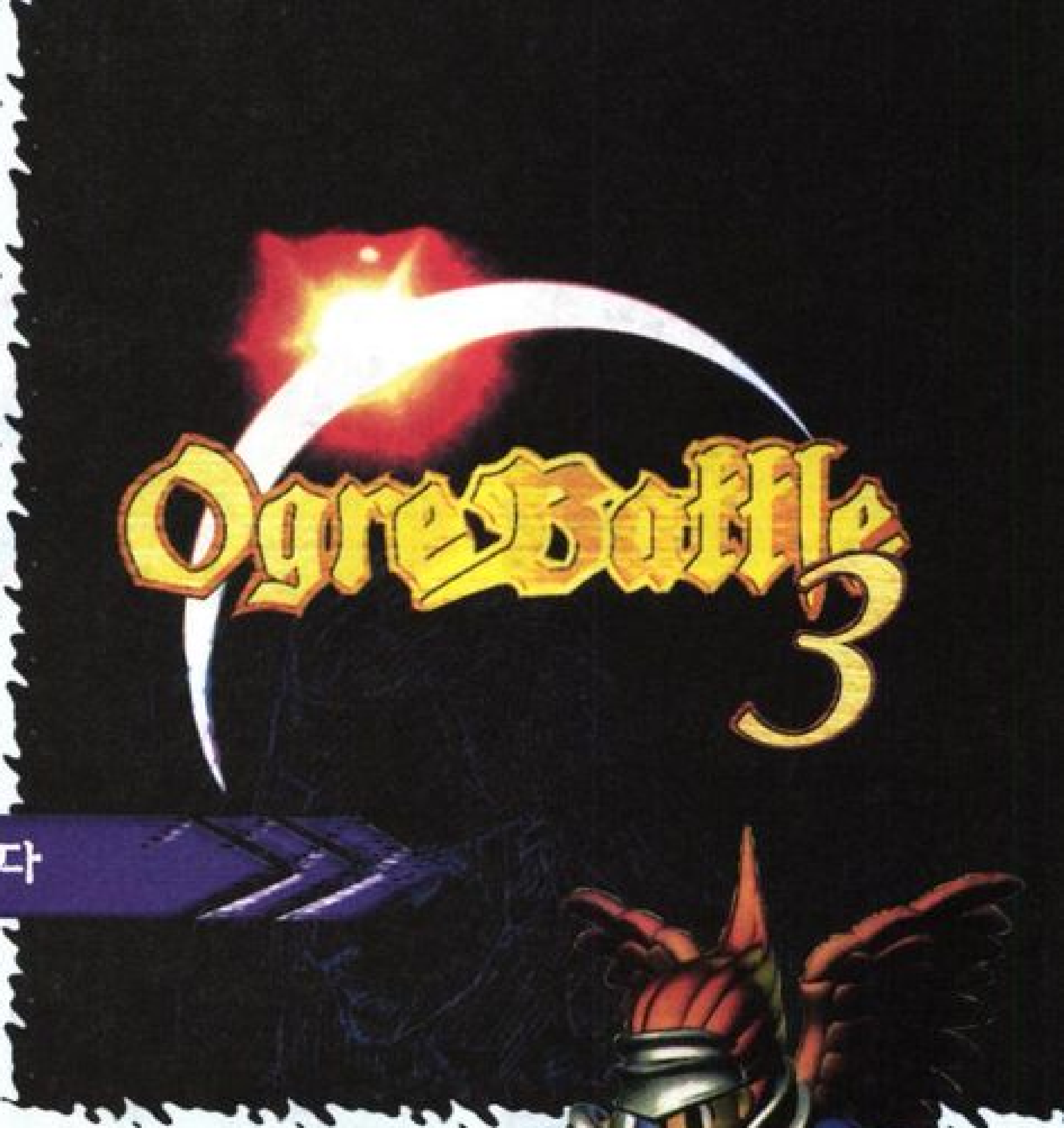
론론목장의 방목, 가축을 돌보는 일꾼이다. 즉, 목장의 주인인 타론이 매일같이 농땡이를 부리고 있기 때문에 목장 일은 거의 인고가 맡아서 하고 있다. 그리고 본인 스스로는 악의가 없다고 생각하고 있는데 그를 바라보는 주위 반응들은 「걸핏하면 화를 내는 인고」라고 이야기들을 한다. 특기는 승마.



그래픽	
캐릭터	
홍미도	
독창성	

드디어 게임은 시작되었다!

오우거 배틀 3



드디어 정식 타이틀명이 결정된 오우거 배틀 3. 특이한 형태의 타이틀로 N64에 있어서는 기대가 높은 작품이다. 첫 작품인 「전설의 오우거 배틀」과 그다지 달라지지 않은 시스템으로 게이머에게 보다 친숙하게 다가올 N64의 「오우거 배틀 3」, 전반적인 면에 대해서 알아보자.

▶제작사: 퀘스트 ▶장 르: 시뮬레이션·RPG
▶발매일: 98년 가을 예정 ▶발매가 : 미정

첫발을 잘 내디뎌야 성공한다

게임의 진행

게임을 시작하면 우선 주인공의 능력을 결정한다. 이 캐릭터 메이킹은 지금까지의 시리즈와 같이 여러 신들의 질문에 답을 함으로써 능력치가 결정되는 형식이다. 그리고 주인공 캐릭터가 작성되면, 드디어 월드맵 화면으로 넘어간다. 월드맵 화면에서는 차례 차례로 진행할 스테이지가 표시되며, 선택후 주인공을 진군시킨다. 그 스테이지에서 조건을 만족시키면 클리어가 되며 그 다음 스테이지로 진행한다.

- 오프닝
- 캐릭터 메이킹
- 월드맵
- 스테이지(필드맵)
- 스테이지 클리어
- 다음 스테이지로

스테이지의 흐름

이번에 설명할 것은 각 스테이지에 대한 시스템과 전투이다. 기본적으로는 첫 번째 작품인 「전설의 오우거 배틀」과 같은 진행방법을 사용한다. 필드 맵 상에 우방의 유니트를 몇 개라도 출격시켜 보스가 있는 본거지를 노리며 이동한다. 그래서 유니트로 보스를 물리치면 스테이지 클리어가 된다. 도중 필드 상에 존재하는 마을과 농촌을 해방시키면 자금과 동료를 늘릴 수 있다. 또 마을에서는 이벤트가 발생하기도 하고, 이것이 스토리 진행에 중요한 포인트가 되기도 한다.


스테이지 선택


유니트 파병


마을의 해방


보스와의 대결

필드 화면을 보는 방법

기본적으로는 1편 「전설의 오우거 배틀」과 유사하다. 하지만 카오스 프레임은 없어졌으며, 대신에 클리어 리미트와 경과일수가 표시된다. 또 폴리곤으로 그려져 있기 때문에 시점변경이 가능하게 되었다.

유니트 심볼 1~5명으로 편성된 소부대가 유니트이다. 그 리더의 그래픽(유니트 심볼)이 표시된다.



거점 우방을 파병하면 해방을 시키며, 지금과 동료가 되는 솔져의 수가 늘어난다.

커서 유니트, 거점의 선택과 이동시의 목적장소를 선택하는 마크. 3D 스틱으로 쾌적한 조작이 가능하다. 마지막으로 유니트의 목표지점을 선택할 때에는 전작과 마찬가지로 깃발이 변한다.

유니트 파병

각 스테이지에서 최초로 해야 할 것이 유니트를 선택·출격·이동시키는 것이다. 유니트의 이동은 커서로 목표지점을 설정해야만 자동적으로 이동한다. 이 목표지점은 최대 3곳까지 설정할 수 있다. 그리고 적을 이동목표로 삼으면 자동적으로 추적하게 된다.



목표를 설정하면 루트가 표시된다

대기시의 방향설정


목표지점에 도달한 유니트는 대기시에 방향을 설정하여야 한다. 적과 접촉하는 방향이 포메이션에 영향을 미치므로 손실을 줄이기 위해서는 꼭 이행해야하는 행동이다.


원거리에서 근거리로 시점을 변경할 수 있다


진입금지 지형은 주의하자

피로도와 캠프

「오우거 3」에서 지금까지의 시리즈와 크게 다른 요소가 바로 피로도이다. 유니트는 필드를 이동하면 피로도가 누적되며, 이 수치가 전투시의 공격력에 지대한 영향을 미친다. 피로도가 많이 누적되면 공격력이 크게 줄며 능력을 충분히 발휘할 수 없기 때문에, 때로는 피로가 쌓인 상급 유니트가 건강한 하급 유니트에게 지는 경우도 있다. 하지만 피로도는 수치로 표시되지 않기 때문에 각 유니트의 이동거리를 기억하지 않으면 안 된다. 피로도를 회복시키려면 아이템을 사용하거나 캠프를 실행하면 된다.


피로도가 누적된 유니트는 캠프로 회복하자


어느 정도 회복되었다고 생각하면 행동개시



3일간 이동하면 캠프로 들어간다



행동 옵션

기본적으로 이 게임에서는 플레이어가 이동목표를 결정한 후에 각 유니트가 독자적으로 상황을 판단하여 행동한다. 이동이나 대기중인 유니트가 적을 발견한 경우 어떻게 설정을 할 것인가를 이 행동 옵션으로 조정한다. 적극적으로 공격할 것인가, 아니면 도망칠 것인가 하는 행동 방침을 표시해주기만 하면 된다. 명령은 이동중의 행동, 대기중의 행동, 그리고 양자의 행동으로 나뉜다.



설정으로 행동이 변화한다



검색 기능은 게임을 보다 편리하게 만든다





MOVE
- 없음 : 적의 존재를 무시하고 이동목표로 진행한다.
- 유격 : 적을 발견한 경우 이동목표로 가기 보다 적의 공격을 우선한다
- 척후 : 적을 발견하면 돌아서라도 도망가는 것을 우선한다.

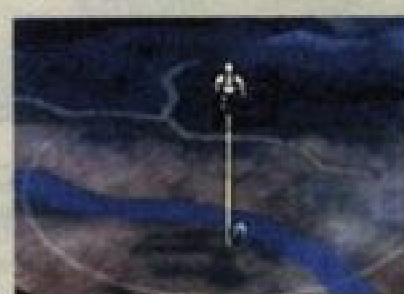
MISSION
- 없음 : 적을 향해 가지 않으면 도망치지 않는다.
- 적극공격 : 적을 발견하면 추격하여 공격한다.
- 소극공격 : 적을 발견하면 전투에 들어가지 않게 피한다.
- 커스텀 : 이동중, 대기중의 행동 옵션을 별도로 설정한다.

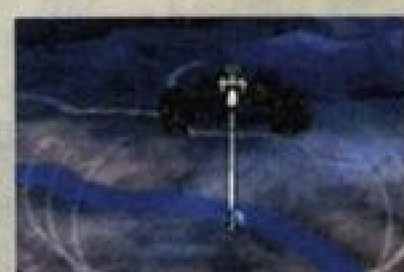
STOP
- 없음 : 적을 발견하면 그 장소에서 대기한다
- 영격 : 적이 접근하면 대기를 풀고 추격후 공격한다.
- 미끼 : 적이 접근해 오면 대기중이라도 공격을 피하기 위해 이동한다.

시점범위

적 본거지에서 진군해오는 적 유니트. 그들은 처음부터 시야에 들어오는 것이 아니다. 적, 우방 모두 시점범위라는 것이 존재하며 그 범위 내에 들어온 적만이 표시된다. 이 시점범위는 유니트가 이동명령을 받았을 때, 원형의 라인으로 표시된다.


흰색 원형의 선이 시점범위




레기온일 경우 범위가 늘어난다



전투화면

우방 유니트가 적과 만나면 전투에 들어간다. 전투는 기본적으로 오토 배틀로 진행되며 위치와 캐릭터의 능력에서 계산된 행동치, 공격방법으로 실행된다. 직접지시는 불가능하다.

적 유니트
적 유니트는 항상 화면위쪽에 표시된다. 캐릭터는 포지셔닝 스퀘어의 포메이션에 의해 공격이 변화한다.



공격중·대기 캐릭터
전투는 턴제라고 해도 반자동 배틀이다. 그래서 어떤 캐릭터가 공격을 하고 있다면 다음 순번의 캐릭터가 행동을 준비하고 있다.

포지셔닝 스퀘어
유니트의 배치위치와 상태를 표시하는 창. 게이지와 수치가 HP를 표시한다. 화면 좌하단의 붉은 창이 적, 화면 우상단의 파란 창이 자군의 유니트를 표시한다.

자군 유니트
자군의 캐릭터들은 항상 화면 하단에 표시된다. 적과 똑같이 캐릭터의 배치위치로 공격방법과 공격회수 등이 변화한다.

개입 카운터 화면
플레이어가 명령을 내릴 수 있다



레기온 시스템

2~5개의 유니트를 대부대로 모은 것이 레기온이다. 통상 플레이어는 각 유니트에 대해 각각 지시하게 되지만, 레기온의 경우는 레기온 코어로 지시하면 각 유니트가 움직인다.





레기온의 유니트를 증가시키려면 전원 솔저로 만들자

레기온 코어, 특정의 이벤트 후에는 전직 가능한 직업이 늘어난다





포메이션

레기온의 최대 이점은 바로 포메이션이다. 레기온을 만든 각 유니트는 필드상에서 포메이션을 구성해야 한다. 포메이션을 형성하면 단독 유니트로 있는 경우보다 시점범위와 전투범위가 대폭 넓어지며 스테이지 공략을 보다 유리하게 만든다. 이 포메이션은 8종류가 준비되어 있어서 편성화면과 필드 상에서 좋아하는 포메이션으로 변경할 수 있다.

그랜드 에로



직선적으로 늘어선 진형

레프트 어헤드



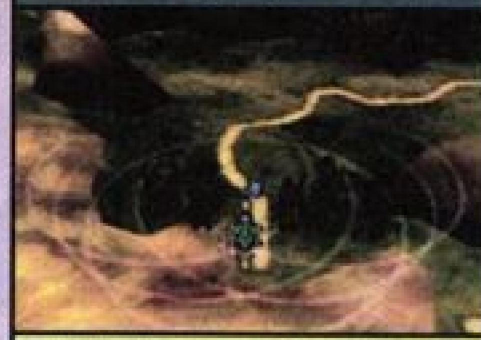
좌 대각선의 진형

엣지 시프트



적을 좌우로 분열시켜 돌파할 수 있다

패널 시프트



V자형의 진형

모바일 월



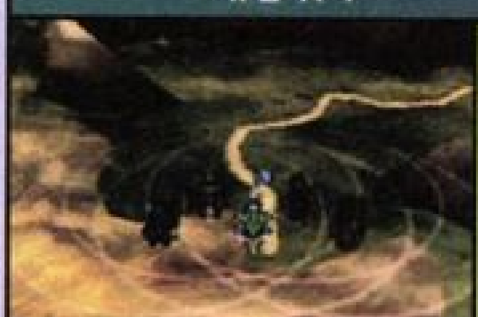
횡 방향으로 공격범위가 가장 넓다

월 시프트



듀얼 엣지 보다 공격력이 높다

듀얼 엣지



방어력이 높은 포메이션

라이트 어헤드



우 대각선의 진형



그들이 길을 나선 이유는?

밴조와 카즈이의 대모험



마음이 척척 통하는 콤비들이 역경을 이겨내며 펼치는 액션. 그들은 왜 모험을 나섰을까? 하는 의문만을 가진채 발매일을 기다려 왔다. 기다린 끝에 복이 있나니… 드디어 모든게 명확히 밝혀졌다는 사실! 자, 모험의 세계로 빨리 뛰어들자.

▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: 3D액션
▶발매일: 98년 가을 예정 ▶발매가: 미정

밴조월드에는 유쾌한 녀석들이 가득!!

밴조에게 힘을 불어 넣어주는 동료들

밴조의 여동생 '츄티'가 마녀 '그란틸더'에게 유괴 당했다. 단지 마녀 자신보다 깜찍하고 귀엽다는 이유만으로…

그래서 밴조는 여동생을 구출하기 위해 영원한 동료 카즈이와 함께 모험을 떠나게 되고 어려움이 닥칠 때마다 여러 동료로부터 도움을 받기도 한다.



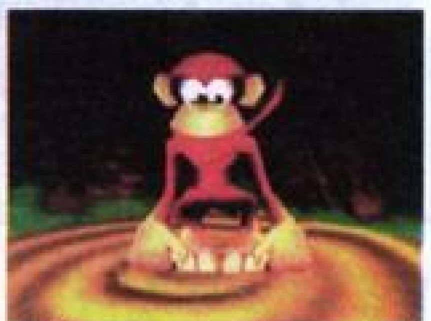
츄티가 잡혀가는 것을 눈앞에서 목격하고도 구하지 못했다는 죄책감에 빠져 있는 모그라의 보틀즈



보틀즈는 여러정보외에 거대한 아제로의 공격법등을 가르쳐 주기도 한다



이건 거대한 양배추?



뭔가를 주기만 하면 좋아 날뛰는 꼬마 원숭이. 게다가 기분따라 도움을 주기도 한다

고릴라 콩거가 최초의 라이벌이라구?!

정말 적다운 적이군. 모험을 시작한지 얼마 지나지 않아 등장한 고릴라 '콩거'. 과연 그와는 어떤 싸움이 벌어지게 되는 것일까?



이야~~~ 거대한 체구의 콩거가 한 그루의 오렌지 나무 위에 있다



손을 흔들고 있는 푸른 놈이 진조. 마녀 그란틸더의 정체를 지키고 있는 녀석이다

◎9군데의 월드 각각에 5색의 5마리 진조가 있다





◎밴조의 앞에 있는 것은 벌집. 그 속에는 체력회복에 끝내준다는 뭔가가 있다



무지막지하게 부서져 버리는 벌집, 근데 체력 회복은 도대체 뭘로 하는 거야

오프닝 파~~판



음악을 무지무지 좋아하는 친구들. 앞으로 벌어질 일에 대해서는 그다지 신경 쓰지 않고 즐겁게 연주를 한다



피리를 불고 있는 여인은 밴조의 여동생 '츄티' 이렇게 귀여운 아이에게 엄청난 일이…



마녀 그란틸더가 요술냄비에게 "이 세상에서 가장 아름다운 사람은 누구지?"라고 묻자…



"그것은 당신이 아니고, 츄티입니다."라고 요술냄비가 답한다



츄티가 가장 아름답다고, 이니 이럴 수가…



당장 잡으러 나가자



어떠한 형용사로도 표현할 수 없을 정도의 미모를 가졌군!



시기에눈이 먼 마녀는 '츄티'를 유괴하게 되고…

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

N64 최초의 코미컬 테니스 게임!

Let's 스매시

대전은 물론 혼자서 플레이를 해도 열중도가 120%이상이나 되는 「Let's 스매시」. 이번호에는 곧 우리 곁에 펼쳐질 이 게임의 모드와 다양한 시스템 등을 소개하고자 한다.

▶제작사: 허드슨 ▶장 르: 스포츠
▶발매일: 10월 9일 ▶발매가: 6,800엔



거리에 있는 콘크리트로 된 코트. 딱딱한 코트이기 때문에 공이 무지 잘 튕긴다

호감도 No.1! 통쾌함과 화끈함이 어울러진 스포츠!

테니스 게임에서 가장 중요한 것은 받아치기. 발빠른 이동 등 기본 동작의 밸런스이다. 「Let's 스매시」는 그 밸런스가 정말 잘 이루어져 있어 누구나 기분 좋은 플레이를 즐길 수 있다.

테니스 게임의 매력은 모두 이곳에…

스포츠 게임이라 하면 당연 대전이 최고라고 생각하겠지만 이 게임에서만은 다르다. 혼자서도 지루하지 않는 플레이를 즐길 수 있고 여러 가지 모드가 준비되어져 있어 절대 실망하지 않을 것이다.

코트의 종류는 기본 6종 +α!

플레이하는 코트는 오스트리아, 미국, 프랑스, 영국의 세계대회가 있는 장소 + 스트리트(거리), 고원, 잔디, 흙, 케미컬 등, 코트에 따라 공의 튕김에 차이가 있는게 특징이다.



테니스 코트의 이미지를 확실히 보여주는 잔디코트


왠지 모르게 강렬하고 살벌한 인상을 주는 코트지만 실제로는 아주 재미있는 코트



흙으로 된 코트라 뛰어다닐 때마다 흙이 파여 고난이도의 기술을 요함

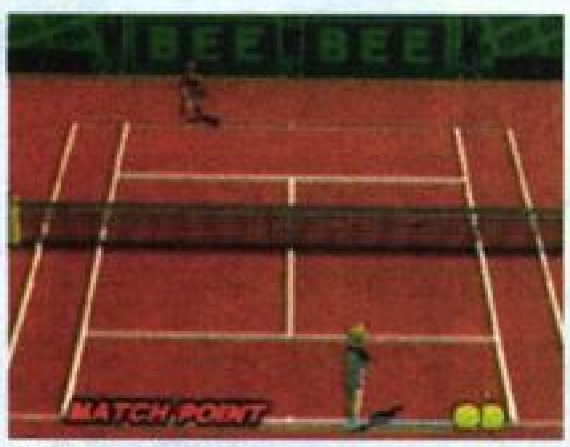
모드의 종류

엑시비젼 모드

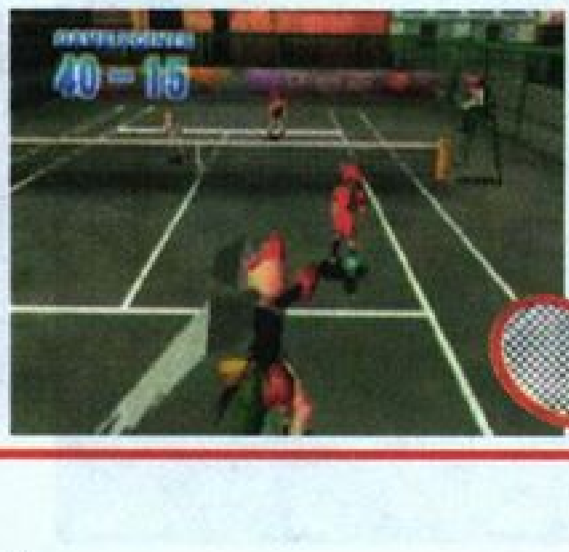
싱글 혹은 상대와 시합을 하는 모드이다. 즉 컴퓨터와 대전을 하거나 아니면 대인전을 벌일 수 있다. 세트 카운트는 1·3·5중에서 선택이 가능하다.



노멀모드에는 3가지의 게임이 있다



긴장된 순간, 싱글 플레이

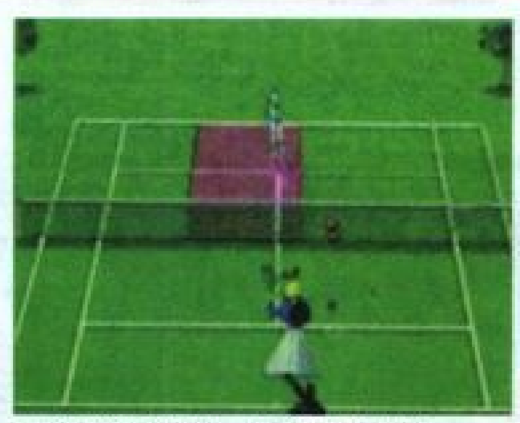


플레이어 시점에서 더블 플레이. 볼 시점도 있다. 하지만 대인전에서의 이 시점은 반칙!!

연습 모드

서브, 발리, 스트로크, 스매시의 4종류의 연습모드가 있고, 각각 이지, 노멀, 하드의 3단계 레벨을 연습할 수 있다. 여기서 충분한 연습으로 익숙해지면 바로 시합을 플레이 할 수 있다.


연습 가능한 것은 4가지 항목


코치의 공을 받아치기는 무지 어렵다. 피나는 노력을 …



스매시는 플레이어 시점에서 감각을 익혀야 한다

COMBOY64

스포츠 메이커 「미즈노」와 제휴

스포츠의 명품 메이커인 미즈노와의 제휴로 게임 안에는 실제로 판매하고 있는 스포츠웨어와 라켓이 등장한다.



미즈노웨어를 입을 수만 있다면 실력은 눈부시게 발전할텐데…

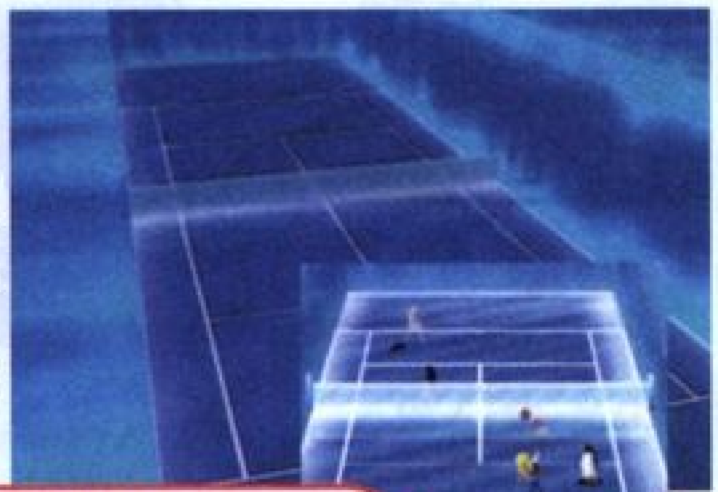

○미즈노웨어 선택법은 아직 비밀이다. 누구 이 비밀을 밝혀낼 자 어디 없나?



○4군데의 경기장에는 미즈노의 로고가 새겨져 있다

이건 뭐야?

아이템을 걸어 오리지널 캐릭터로 대전하는 챌린지모드에서는 사막과 화산 등 홍미진진한 코트가 등장한다. 이건 일반적인 테니스와는 비교가 안 될 정도로 홍미롭다.



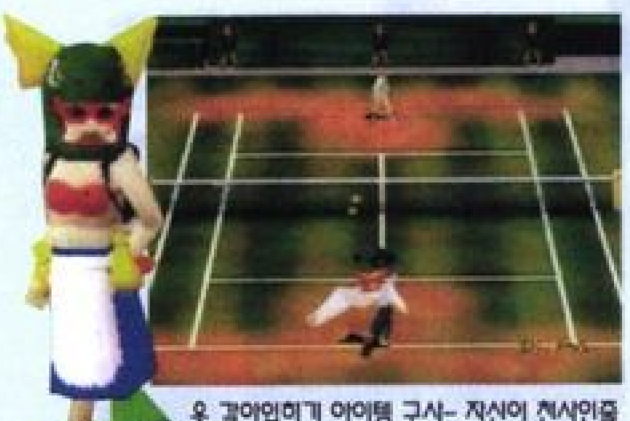
미끌미끌 얼음 코트

이 얼음 코트에서의 한판승부는 짜릿할 정도이다. 미끄러지는 거야 기본이고 2마리의 펭귄이 플레이를 방해하고 있기 때문에 난이도가 꽤 높다. 또한 펭귄 때문에 자신의 의지와는 다른 방향으로 공이 튀는 경우가 있으므로 볼을 칠 때는 펭귄과 함께 쳐서 날려보내는 게 최선의 방법이다



자신만의 캐릭터를 변신시키자

「Let's스매시」에서는 자신이 원하는 오리지널 캐릭터를 만들 수 있다. 또한 이름도 짓고 다양한 코스튬으로 변신도 시킬 수 있다. 자신이 만든 캐릭터와 획득한 아이템은 컨터롤러 팩에 세이브 가능.


옷 갈아입히기 아이템 구사- 자신이 천사인줄 아니봐?

아이템을 걸어 친구와의 한판 승부!

컨터롤러 팩을 가지고 있으면 제각기 만든 캐릭터끼리 아이템을 걸어 대전을 즐길 수 있다. 빙판, 화산 등, 게임에서나 맛볼 수 있는 코트에서의 시합으로 멋진 한판 승부를 벌려보자.


둘이서 코스프레 대전



비룡의 권 스타디움 (SD버전)



▶제작사: 컬처브레인 ▶장 르: 액션
▶발매일: 9월 25일 ▶발매가: 6,480엔

항상 제자리에 있을 순 없다

격투에 도전하는 새로운 캐릭터는 한마디로 호화 그 자체다. 전작 「비룡의 권 트윈」의 SD모드에 등장했던 8명의 캐릭터에 「슈퍼 차이니즈 파이터」의 잭과 류 등 새롭게 추가되어 이미지 변신을 추구한 게임이다.


전사들이 열전을 벌이는 스테이지는 이런 느낌



「슈퍼 차이니즈 파이터」의 캐릭터도 등장


전투 시스템은 전작과 같기 때문에 간단한 조작으로 화려한 기술을 구사

운명의 그날은 점점 다가오는데…

이 게임의 전투시스템은 상대 마크로 표시하는 「심안 시스템」을 비롯, 전작에서 호평 받았던 것을 그대로 채용하고 있다.



게임을 진행하면서 입수 가능한 「보물」 아이템. 공격력과 방어력을 향상시켜주는 이 아이템은 전작과 비교도 할 수 없을 정도로 가득하다. 전작보다 무려 300여종 이상이나 늘어났고, 규모 역시 크게 그레이트 업 시켰다. 대폭적으로 증가한 「보물」 중에는 가지기만 하면 배틀에서 굉장히 유리해지게 되는 초레어 아이템도 있다. 그리고 전작에서 모아둔 「보물」은 컨터롤러 팩을 사용하면 이번작에서도 사용이 가능하고 친구끼리 교환도 가능하다.

※ GB팩 대응으로 10월 23일 발매되는 GB「비룡의 권 스타디움 GB SD버전」과 데이터 교환이 가능하다. 또 64DD판 「비룡의 권 스타디움」과의 교환도 가능하다.

COMBOY64



이기쿤의 부라부라 폭용

▶제작사: 어클레임 저팬 ▶장 르: 액션
▶발매일: 8월 28일 ▶발매가 : 미정

우리의 목표는 오직 저 탑의 정상을 차지하는 것이다!

STORY

평화로운 구슬나라에는 몇 개의 거대한 「성스러운 탑」이 있었다. 장난꾸러기에다 높은 곳에 오르는 것을 좋아하는 이기쿤들은 동료를 모아 경쟁을 시작한다.



팔을 뻗기도 하고 특수장치를 사용해 탑의 꼭대기를 목표로 돌진한다

남에게 뒤진다는 건 용서 못해!

주인공 이구아나의 이기쿤들은 모두 둥글둥글하게 생겼다. 그리고 둥근 체구로부터 뻗어 나온 특수한 팔을 흔들흔들 거리며 탑 꼭대기만을 항상 바라보고 있다. 게임은 탑의 가장 밑에서부터 시작해서 정상까지 오르는 것이 목적.

팔과 아이템을 사용해 라이벌들을 공격하면서 가장 먼저 꼭대기에 도착한 사람이 이기는 것이다.



병에 캐릭터들이 수두룩하다



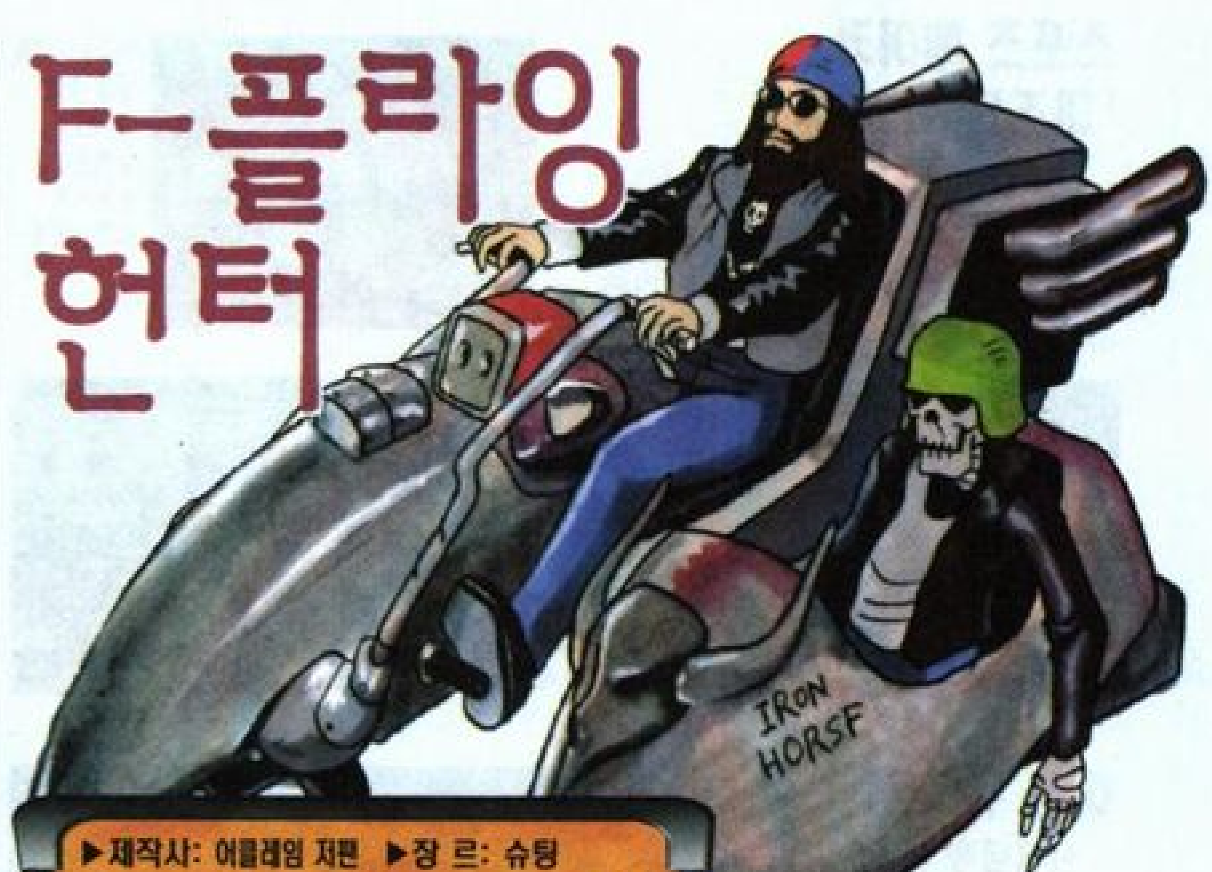
레이스를 즐기는 챔피언 십. 스테이지는 100종류 이상



이상야릇한 캐릭터들의 총출동! 액션+레이스 게임!?



트레이닝 이외의 모드라면 4인대전도 가능하다



F-플라잉 헌터

▶제작사: 어클레임 저팬 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 98년 예정 ▶발매가 : 6,800엔

무중력공간으로 360° 스테이지가 출현!

과격한 3D슈팅

무대는 우주. 플레이어는 360° 이동, 공격이 가능한 「사이크론」이라 불리는 호버 머신을 타고 적 방위 시스템과 라이벌들을 쳐부수는 미션 클리어형의 3D슈팅게임이다. 그리고 이 게임은 【「DOOM」등 3D 슈팅의 상위버전】이라는 컨셉으로 개발되었기 때문에 4인대전도 끝내준다.



○4분할의 대전화면. 하이스펙의 64답다



○배틀 스테이지는 근미래풍의 우주 콜로니 같다



○전 방향으로 이동·공격가능하기 때문에 전략성 높은 플레이를 맛볼 수 있을 것이다

○전 23스테이지 각각에 미션이 있다



○그레곤미사일이라 하는 무기를 장비한 다른 유니트의 원호용 장치





○플레이어가 조작하는 머신 「사이크론」



○폴리곤 모델의 적 캐릭터 전투용으로 개발된 중장갑 로봇 「메크론」



드디어 돌아왔구먼!! 얼마나 기다렸다구

도라에몽2 (가칭)

늘 우리들에게 꿈을 안겨주던 도라에몽이 돌아왔다. 폴리곤으로 입체적인 느낌을 살린 노비타와 도라에몽, 그리고 늘 함께 하는 5명의 캐릭터들이 활약하는 3D액션 제 2탄! 과연 이번에는 어떤 꿈을 꿈꾸게 할지 그 모험이 기다려진다.

▶제작사: 에폭사 ▶장 르: 액션
▶발매일: 98년 12월 예정 ▶발매가: 6,800엔

아니 이럴 수가! 3D액션에 어드벤처까지

풍부한 변화요소들이 모험을 이끌고 있다



폴리곤으로 그려진 스테이지를 무대로 모험이 펼쳐진다

스토리는 이런 느낌이야

언제나 그랬듯이 도라에몽과 모험의 길을 나서는 노비타는 돌아오는 길에 아주 예쁜 돌을 발견, 집으로 가지고 돌아온다. 그 돌을 계기로 노비타 어처구니없는 사건에 휘말리게 되는데….

새로움 하나
시간이 흐른다니 정말이야?

화면의 오른쪽 위의 게이지에 시간이 표시되어 있고, 요일도 매일 바뀐다(게이지내에 불과 물의 마크로 표시)



새로움 둘
기분에 따라 능력이 변한다!!

화면사진을 봐도 알 수 있듯 이번 작에는 동료들끼리의 대화신도 준비되어져 있다. 그리고 그 대화에 따라 캐릭터의 감정이 변하고 또한 능력에도 변화가 생긴다



대화에 따라 기분이 좋았다가 나빴다가???

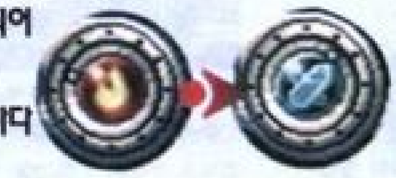


○의지가 강한 노비타와 마음이 여린 자이언



여기를 주목!!!

왼쪽이 콤퍼스, 오른쪽이 시계다. 시계중앙에는 요일이 표시되어 있고, 시계가 한바퀴 돌 때마다 변화한다



파워 업의 이모저모

이벤트 — 많은 사건과 만남이 기다리고 있다

동료들의 재회와 비밀도구의 발견 등 여러 가지 장면의 이벤트 신이 등장하고 스토리성이 강해지고 있다.





친구들과 서로 의견을 나누고 있다



○비밀도구의 하나인 손전등 발견!

필드 — 여러 세계에서 다양한 모험을 하자꾸나

던전과 초원 등, 적이 나올만한 장소 이외에, 마을도 있는데 그곳에서의 정보수집 역시 중요함을 알아야 한다. 즉 시야를 넓게!!!!!



던전을 달리고 있는 자이언. 입체감이 팍팍 살아나는 스테이지



이곳에는 마을이 있을 법도 한데…보이는 저 사람은 주민?



가슴이 확 트이게 펼쳐진 초원. 하지만 곧 적과의 한판승부가 벌어지겠지

보이스(목소리) — 화면으로는 아리송?

도라에몽, 노비타가 마치 애니메이션에서나 들을 수 있을 법한 목소리로 말을 하고 있다





아직은 모든걸 밝힐 수 없다

드래곤 퀘스트 몬스터즈 -테리의 원더랜드-



발매일이 얼마남지 않은 「DQ 몬스터즈」. 지난호 특보에 이어 이번에는 전반적인 게임시스템을 중심으로 소개해보려 한다. 또 슈퍼 GB에서 플레이했을 때의 플레임과 어느 세계로 여행을 떠나는지, 타이쥬의 나라등을 함께 소개한다.



▶제작사: 에닉스	▶장 르: RPG
▶발매일: 9월 25일	▶발매가: 4,900엔

테리를 위해서라면 이 한몸 바치리라!

체크1 무기, 호구는 장비하지 않는다!

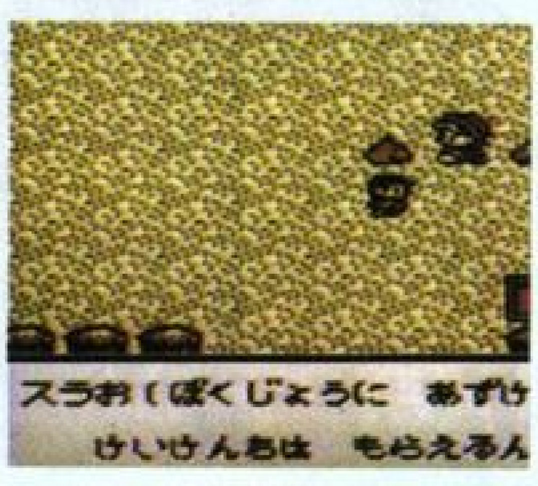
동료 몬스터는 무기, 호구를 장비할 수 없다. 때문에 「DQ 몬스터즈」의 세계에는 무기나 호구를 파는 가게는 나타나지 않는다. 아이템은 테리가 사용할 수 있기 때문에 도구실은 등장한다.

체크2 동료가 많이 있는 경우는 목장으로 가자!

테리와 함께 모험을 할 수 있는 몬스터는 3마리까지이다. 그 이상의 몬스터가 모일 경우에는 몬스터를 목장에 맡겨 둘 수 있다. 하지만 그것에도 수에 제한이 있으므로 주의하자. 목장에 맡긴 몬스터에게도 경험치는 부여되지만 그대신 야생치가 올라가버리기 때문에 교환이 필요하다.



목장에 맡겨 둘 때에도 그 수에는 제한이 있다



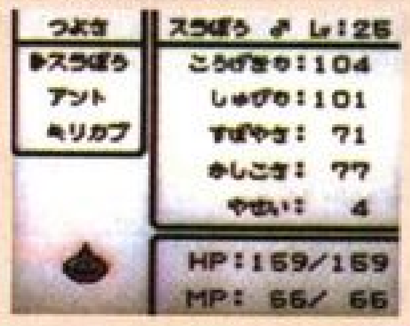
이게 바로 동료 몬스터의 스테이터스(상태)화면

성별
이게임에서는 무엇보다 중요한 것이 바로 성별이다. 강한 몬스터를 얻기위해서는 남,여의 몬스터가 필요하다. 단 동료가 되기 전까지는 그 몬스터의 성별을 알 수가 없다.

이름
모험 도중에 동료가 된 몬스터와 배합으로 태어난 몬스터에게는 이름을 붙일 수가 있다. 그 몬스터의 특징을 살려 이름을 지어보자.



레벨
각 몬스터의 육성에는 한계가 있고, 어느정도의 레벨이 되면 더 이상의 육성은 불가능하다. 성장의 한계 레벨은 몬스터에 따라 다르고, 한계에 달한 몬스터에게는 「★」의 마크가 붙는다.



그래픽
200종류 이상 존재하는 몬스터의 그래픽은 여기게 표시된다. 오른쪽에 있는 그래픽은 보통화면(이동중)으로 표시된 것

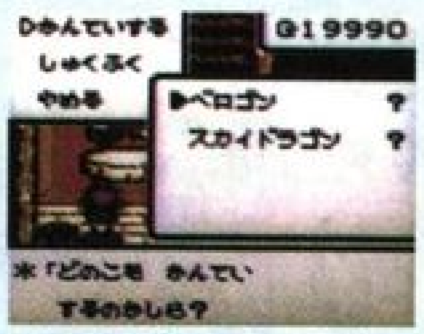
계통·종족
몬스터는 슬라임계와 드래곤계 등 전부 9종류의 계통으로 나뉘어진다.

성격
「겁장이」와 「저돌적」등, SFC판의 「DQⅢ」에서도 나타났던 성격이 이번에도 그대로 적용된다. 그 성격은 전투에서의 작전에 따라 변화하고, 같은 명령만 지시하면 결코 좋은 성격으로 육성하지 못하므로 주의.



체크3 '부화' 하기 전에 미리 알 감정사를 만나야 한다

타이쥬국의 어딘가에 있는 알 감정사. 그녀는 알에서 어떤 몬스터가 태어날지를 미리 알려준다. 또 「축복」이라는 것은 부화하기 전의 몬스터의 성별을 가르쳐주기 때문에 남, 여의 한쪽의 성별밖에 태어날 수 없는 몬스터에게는 이 「축복」이 많은 도움이 된다.



부화하기 직전의 알이라면 뭐든지 감정



축복은 부화하기 전에만 가능하므로 주의



COMING SOON...

액션

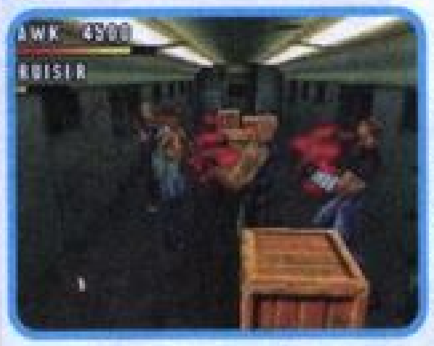
■일본 시스템 서플라이 ■98년 겨울예정 ■미정



카멜레온 트위스트2

우리 곁으로 다시 돌아온 카멜레온 데이비군과 함께 하는 이 게임은 「공중 스테이지」와 에도를 무대로 한 「에도 스테이지」에서 멋진 활약을 펼치게 된다. 독특한 시스템을 갖춘 만큼 유저들을 흥분시키기에 충분한 이 게임. 데이비군의 무시무시한 혀가 여러분을 향해 입속에서 움틀거리고 있다는 것을 알아두기 바란다.

■아이도스 ■10월 예정 ■미정



파이팅 포스 64

PC와 플스용으로 출시된 바 있는 3D액션 게임 「파이팅 포스」가 N64용으로 등장한다.
플레이어는 4명의 주인공인 메이스, 호크, 벤, 아레나 중 한 명을 선택하여 악당 덱스 젠 박사의 야욕을 분쇄해야만 한다.

■액티비전 ■미정 ■미정



나이트메어 크리처스 64

PC용과 플스용으로 출시되었던 3D 액션 게임 「나이트메어 크리처스」가 N64용으로 등장한다. 「툼레이더」와 「바이오 하자드」를 혼합시켜 놓은 듯한 형식의 게임으로 플레이어는 나디아와 블랙워드 중 한 명을 선택하여 런던에 침입한 악의 무리들을 무찔러야 한다.

■GT 인터랙티브 ■99년 봄 예정 ■미정



듀크 뉴켐 -제로 아워-

「퀘이크」와 더불어 한때 잔인함의 극치를 보여주었던 3D 액션 게임 「듀크 뉴켐」이 N64용으로 등장한다. 너무 잔인해서(?) 우리나라 버전에서는 피를 흰색으로 처리했다는 웃지 못할 전설(?)을 가진 게임이다. PC용이 1인칭 주시자 시점이었던 것에 비해 N64용은 1인칭 캐릭터 시점으로 구성된다.

■티투스 ■10월 예정 ■미정



슈퍼맨 64

영화를 통해서 우리에게 너무나도 잘 알려져 있는 슈퍼맨이 N64로 날아온다. 이 게임은 새로운 슈퍼맨 만화 시리즈의 스토리를 기반으로 하고 있으며 그래픽은 마치 진짜 만화를 보는 듯한 착각에 빠지게 만든다. 플레이어는 슈퍼맨이 되어 시민들이나 연인인 루이스를 위험으로부터 구하면서 메트로폴리스의 악당과 싸워야 한다.

스포츠

■남코 ■98년 가을 예정 ■미정



킹힐64(가칭)

화려하다 못해 눈부신 은세계를 초고속으로 질주하는 「킹힐64 (가칭)」. 아직 미정이긴 하지만 실감나는 화면 사진이 속속 공개되고 있다. 이 게임에서 플레이어가 스노보우를 즐기는 곳은 정지된 겔렌데가 아닌 대자연 그대로의 사면이다. 곧, 유저들은 위험을 무릅쓰면서 느끼는 쾌감과 난이도의 코스 등등 스릴 만점의 거대한 자연을 향한 질주를 즐기게 될 것이다.

슈팅

■UBI소프트 ■11월 중순 예정 ■미정



백 범블

미크로한 세계에서 펼쳐지는 벌레들의 대전쟁. 정의를 지키기위해 일어선 사이보그의 벌이 과연 악한 벌레군단을 쳐부술 수 있을지!? 이 게임의 가장 큰 특징은 이동이 호버링, 전진, 상승 조작으로 나뉘어져 있고, 아무것도 조작하지 않게 되면 점점 하강하게 된다.

퍼즐

■캡콤 ■98년 예정 ■미정



매직컬 테트리스 챌렌지 퓨처링 미키

디즈니 캐릭터들이 대활약하는 게임이 등장한다. 이 게임에 등장하는 캐릭터는 모두 4캐릭터로 미키마우스, 미니마우스, 도널드덕, 구피다. 그리고 혼자서 플레이 시는 각각 오리지널 스토리로 즐길 수 있다. 또 상황에 따라서는 다양한 액션을 구사하기도 한다.

어드벤처

■테이크 2 인터랙티브 ■10월 예정 ■미정

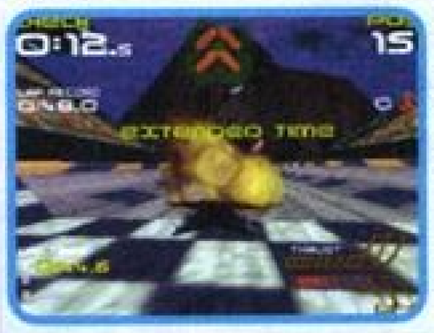


스페이스 스테이션 -실리콘 벨리-

이 게임은 플레이어가 걸어 다니는 마이크로 칩이 되어 토끼나 코끼리, 새 등 각자 특징을 가진 여러 종류의 로봇 동물을 조작하여 사라진 스페이스 스테이션의 수수께끼를 풀어가는 것으로 광대한 맵은 아니지만 잔디, 사막, 북극, 정글로 구성된 아기자기한 4곳 외곽 지역이 등장한다.

레이싱

■시그노시스 ■11월 예정 ■미정



와이프 아웃 64

PC용과 플스용으로 출시되었던 시그노시스의 대표적인 레이싱 게임 「와이프 아웃」이 N64용으로 등장한다. N64용에는 6개의 새로운 코스와 하나의 챌린저 코스가 추가되었으며 최대 4명 동시 플레이가 가능하여 다른 기종에서 느껴보지 못했던 박진감을 느낄 수 있다.

■루카스아츠 ■11월 예정 ■미정

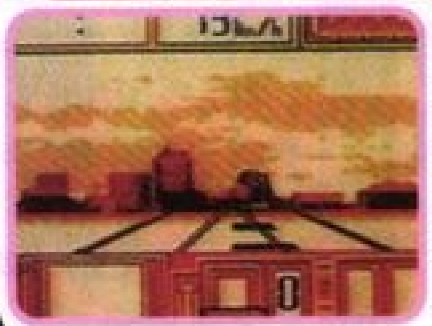


스타워즈 -루즈 스쿼드런-

이 게임은 「스타워즈 -쉐도우 오브 엠파이어」에 이은 두번째의 N64용 스타워즈 게임으로 PC용 X윙 Vs 타이 파이터즈와 비슷한 형태를 취하고 있다. 플레이어는 X윙, Y윙 등의 서로 다른 5가지의 전투기를 몰고 은하 제국의 야욕을 무찔러서 은하계의 평화를 이룩해야 한다.

GB 시뮬레이션

■코코넛 저팬 인터테이먼트 ■10월 예정 ■3,980엔



포켓 전차

전차운전 시뮬레이션이 GB로 등장. 이 게임은 오리지널 특급열차로 운전을 즐길 수 있다. 신호와 경보에 주의하고 정해진 시간에 발차 · 운전을 하게 되면 포인트업된다. 하지만 실수를 자꾸 거듭하게 되면 사정없이 게임오버가 되어버리니 아주 사소한 것에도 주의를 기울여야만 한다.

CHEAT CODES FOR N64 USER

실황 월드 사커 월드컵 프랑스'98

스트레스여 안~~~~녕

익숙한 코나미 커맨드

왕대가리 모드

타이틀화면에서 오른쪽의 코나미 커맨드를 입력하자. 「헤드다」라고 하는 소리가 들리면 성공이다. 그 상태에서 그대로 게임을 시작하면 선수의 머리가 점점 커지고 우스꽝스러운 모습으로 플레이를 즐길 수가 있다.



타이틀 화면에서 C의 ▼, ▼, ▲, ▲, ▶, ◀, ▶, ◀, B, A, Z+START를 입력

올스타팀 출현

타이틀화면에서 왼쪽의 커맨드를 입력. 그 때 「마사니 월드 크라스」라고 하는 소리가 들리면 성공. 팀 출현화면으로 올스타팀이 출현한다.



오픈게임과 PK전 모드에서만 사용가능

타이틀화면에서 상, ▲, 상, ▲, 하, ▼, 하, ▼, 왼쪽, ◀, 오른쪽, ▶, 왼쪽, ◀, 오른쪽, ▶, B, A+START를 입력

에디트의 얼굴이 증가

게임레벨 4이상에서 월드컵 98을 클리어 하면, 선수작성시의 얼굴이 1페이지 늘어난다.



레벨4 이상의 월드컵 98을 클리어한다

사람수는 많고, 우수하기란 어건 힘든 게 아님

뽕 갈 만한 선수등장!?

선수작성의 MF/FW에서 이름을 R・バッジョ(바죠), 얼굴을 5P 아래의 왼쪽으로 2번째 선택. 그는 신장170에다 오른발잡이로 모두를 뽕 가게 만든다.



그밖에도 여러 선수가 있을지…

밝혀지지 않은 조작

◆COM을 속이는 조작법2가지

먼저 키퍼조작을 세미오토로 하고 COM전을 한다. 그리고 시합중, 상대가 볼을 가졌을 때, C의 ▶+▼을 입력하면 상대의 선수가 B를 누를 때의 동작을 한다.



또 한가지는 시합 중에 태클을 받아 비틀거릴 때 C를 전부 눌러보자. 그렇게 하면 쓰러지는 장면을 연기로 나타낼 수 있다.



비틀거릴 때 C버튼을 전부 누른다

운이 따라주지 않으면 반칙으로 카드가 나올 수도 있다

F-ZERO X

드디어 찾아낸 금단의 숏컷

「마리오 카트64」에서는 속속 발견되었던 숏컷이 「F-ZERO X」에서는 불가능하다고 설정되어 있었기 때문에 당연 없을 거라 생각하고 있었을 것이다.

「킹컵」의 「슬림라인2」. 처음에 등장하는 오르막길에서 전력을 다해 공중을 날아올라 왼쪽으로 보이는 길에 각도를 맞추고, 정확하게 착지를 하자. 이 기술은 그랑프리에서도 타임어택에서도 사용할 수 있으므로 반드시 익숙해지도록 연습을 해두자.

코스는 「킹컵」의 「슬림라인2」. 이 코스에서만 숏컷이 가능O



O먼저 스타트 직후의 터널을 벗어나 오르막길을 향해 계속 질주하자



전력을 다해 질주하지 않으면 불가능O



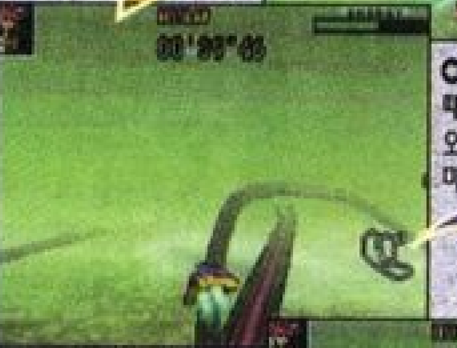
O스틱 위에서 점프!! 여기서 날아오를 때에는 부스트의 힘이 필요하다



공중에서 체력을 만회. 스틱만으로는 조절이 힘드니 사이드어택으로 조절O



O코스 2개가 펼쳐져 있을 때 왼쪽을 향해 질주하자. 오른쪽으로 가게 되면 그냥 미끄러져 버린다



코스가 슬림하기 때문에 착지가 무지 어렵다. 피나는 노력을 한다면 폼나는 착지가 가능하겠지O





O스스로 착지 성공!!어라는 느낌이 들 때 대미지를 받을 수 있으므로 꾸준한 연습을…

익스트림 G

숨은 커맨드와 숨은 스테이지 조건 공개!!

챔피언십을 클리어 하면 "アナタノナマエヲコレニカエテミルト…"라는 문자와 이상한 암호 같은 것이 표시된다. 사실 이것이 비기이다. 바이크 선택화면에서 R트리거를 누르고 플레이어명 변경하는 곳에서 커맨드를 입력. 「치로린」이라는 소리와 동시에 이름이 변경되면 성공이다.





○바이크 선택화면에서 R트리거를 누르고 설정 변경화면을 끌어내어 가장 위에 있는 명칭을 변경하고 커맨드 입력

아주 흥미진진하고 재미있는 커맨드가 가득!!○

전 커맨드와 숨은 스테이지의 출현 조건

커맨드	효과 · 조건
ANTIGRAY	화면의 위 아래가 거꾸로 된다
FERGUS	슈팅모드의 타겟이 개발자의 얼굴로 된다
GHOSTLY	배경이 반투명으로 표시된다
WIRED	배경전체가 와이어 프레임으로 표시된다
MAGNIFY	시점의 중심이 가까워진다
FISHEYE	시점의 중심이 점점 멀어진다
ROLLER	전 바이크가 쓰러져 돌로 변신한다 (바이크의 능력은 그대로)
STEALTH	전 바이크가 투명해진다
UGLYMODE	32비트기풍의 화면표시로 된다 (스크롤과 그래픽이 화려)
XTREME	초고속모드로 된다
ARSENAL	미사일을 항상 가득 채워 몇 번이나 사용 가능하게 한다
NITROID	니트로가 몇 번이나 사용 가능하다
숨은 스테이지	숨은 바이크 이외의 바이크를 사용하고, 챔피언십 모드의 하드에서 전체 1위를 차지하면 숨은 스테이지 「THE ISLAND」가 출현한다

슈퍼로봇 스피리츠

숨은 캐릭터 등장

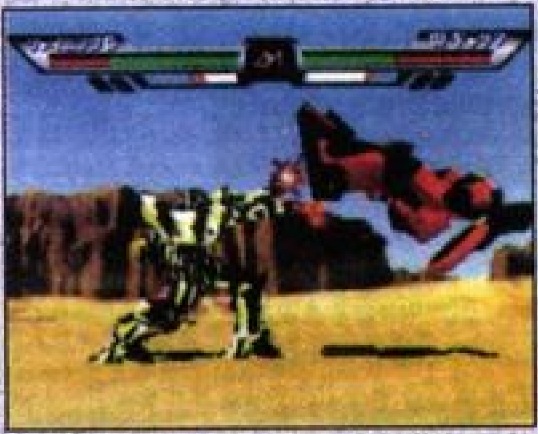
아래 조건들을 만족시키면 숨은 캐릭터를 사용할 수 있다.



슈퍼모드 샤이닝 건담 VS토카막을 사용하는 단바인

슈퍼모드 샤이닝 건담

VS모드에서 샤이닝 건담을 사용해 20연패를 하고, 21번째도 샤이닝 건담을 선택하면 슈퍼모드 샤이닝 건담으로 된다. 그리고 샤이닝 건담을 선택할 때에 스타트 버튼을 누르면 사용가능.



64모드, VS모드, 트레이닝 모드에서 사용 가능

단바인 -토카막 사용-

게임의 토탈 플레이 시간은 25시간 이상으로 단바인을 선택할 때에 스타트 버튼으로 결정한다.



스토리 모드 이외에 사용 가능

워커 캐리어 3P컬러/오렌지

스토리 모드 이외에 사용 가능

게임의 토탈 플레이 시간이 50시간 이상으로 워커 캐리어를 선택할 때에 스타트 버튼으로 결정한다.

쥬데커

VS모드, 트레이닝 모드, 어느쪽을 플레이해도 가능함

전원이 켜져 있는 시간이 총 300시간을 넘으면 사용할 수 있게 된다. 단, 쥬데커끼리의 같은 캐릭터 대전은 불가능하다.

마스터 건담, 데빌 건담

마스터 건담은 '스토리 모드'에서 마스터 건담을 3번 쓰러뜨리게 되면 사용가능. 또 데빌 건담은 전 캐릭터로 '스토리 모드'를 클리어 한 후, '64모드'에서 마스터 건담을 사용해 데빌 건담을 쓰러뜨리면 사용할 수 있다.



스토리 모드 이외에 사용 가능

스피리츠가 무한대로!!

「스토리 모드」를 처음부터 사용할 수 있는 7대의 캐릭터 전원을 클리어 하면 다음부터 옵션모드의 「게임 옵션」에서 「스피리츠 무한대」를 선택할 수 있게 된다. 기술을 사용해도 스피리츠는 감소하지 않는다.



필살기를 사용한 유쾌한 배틀이…

모집중

독자 CHEAT CODES

✤독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 벌경B/D 5층
게임챔프 N64비법 담당자 앞

N64

두근두근 구구리엄



사랑하는 독자 여러분의 눈앞에 그다지 화려하지도 않고, 멋있지도 않지만 왠지 모르게 듬직해 보이고 따뜻한 정에 이끌려 오르게 되는 산이 있습니다. 계절에 따라 형형색색으로 바뀌기도 하고 때론 벌거벗기도 하는 산이지만 형체가 완전히 사라지거나 깊숙이 뿌리박고 있는 한 그루 한 그루의 나무들이 하루아침에 모두 뽑혀 다른 나무로 산을 이룰 수도 없습니다. 우리들에게 우뚝 선 뭔가가 산으로 보이기까지는 수많은 시간과 뼈저린 자연재해를 이겨내어야 했고 하루하루 거듭나면서 지금의 모습으로 우리들에게 사랑을 전해주고 있는 것입니다. 이제 계절이 바뀝니다. 그렇다면 그 산의 겉모습도 때론 부르는 이름도 변하겠죠! 하지만 그 산을 지탱하고 있는 강한 뿌리들은 절대 뽑히지 않습니다.

[redacted]





-구구리 언니께-
(SOS)

안녕하세요 게임챔프를 본지도 꽤 된 것 같습니다. 매달 재미가 더해 가는 게임챔프를 보면 돈이 없어도, 서점 아저씨께 외상이라도 해서 사보고 싶은 책입니다. 구구리 언니가 답장해 주시는 것을 보면 언니가 얼마나 착하고 예쁘고 마음씨 좋은 사람인 것을 짐작할 수 있습니다. 그리고 지난 8월호 게임챔프를 보고 정말 사고싶은 게임이 생겼어요. 그건 바로 「랑그릿사 5」입니다. 하지만 아버지가 안된다고 하시니 너무나 슬픕니다. 언니가 이 편지 읽으시고 답장으로 저희 아버지께 말씀 좀 잘해주세요. 부탁드려요. 꼭이에요. 사랑해요 구구리 언니....

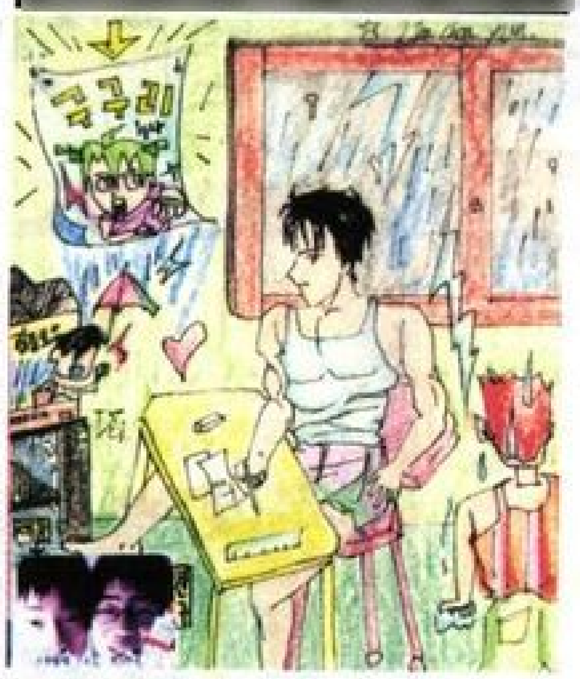
이쁜이 은진양! 은진양의 짧은 글이 이렇게 저에게 힘이 될 줄이야…(♪♬예전에 미처 몰랐어요)-파워 걸 구구리로 변신!!!!
지금쯤이면 아쉬움을 남긴 채 무거운 가방을 들고 매일 아침 같은 시간에 학교로 향하고 있겠군요. 방학은 후회 없이 알차게 보냈는지? 은진양! 구구리언니는 요즘 무지 기쁘답니다. 이유는 은진양같이 이쁘고 뭐든지 적극적인 여자 게이머들이 점점 늘고 있기 때문이죠. 적당한 게임은 절대 나쁘지 않다는 것을 언니는 확실히 주장합니다. 하지만 뭐든 지나치면 역효과를 보인다는 사실!!
은진양이 지금 간절히 원하는 '랑그릿사 5'라는 게임. 정말 기대작이었던 게임이니 만큼 그 가치 역시 끝내주는 게임이죠. 은진양! 아직도 아버지께서 반대를 하십니까? 그렇다면 무조건 투정만 부리지 말고 반대하시는 아버지 마음을 먼저 헤아리셔야죠? 아버지께서는 분명 사랑하는 딸을 위해서 그러시는 거니까…아버지의 깊으신 마음 은진양이 더 잘 알잖아요. 그리고 무엇보다도 게임이 결코 나쁘지 않다는 것을 은진양이 먼저 보여 주어야 합니다. 그래야 앞으로 당당히 게임도 즐기고 그렇게 즐기는 게임이어야만 은진양에게 도움을 주니까요.

[redacted]

안녕하세요! 구구리님(어세)
저는 고1인 광현이라고 합니다. 저는 몇 달전만 해도 N64유저였습니다. 하지만 N64 소프트도 별로 없고 값도 비싸고 저로선 더 이상 감당하지 못해서 N64를 팔아버렸습니다. 하지만 N64가 싫어서 판건 아니예요. 저는 '젤다의 전설 64'가 나올 때까지 형한테 팔지 말라고 했는데, 어느 날 학교에 갔다와보니 형이 N64를 팔았다고 하더라구요. 그래서 저는 하는 수 없이 가만히 있었습니다. 우리형은 성질이 괴팍해서 어쩔 수 없었어요. 하지만 N64를 갖자고 한건 우리형이예요. 우리형도 한때는 실황 월드 사커3에 빠져서 형 친구들이 매일 떼거지로 와서 하곤 했는데... 저는 다시 N64를 사려고 돈을 모으고 있습니다. 다시 N64를 살 수 있게 구구리 누나가 도와주세요. 윽! 형한테 걸렸어요.

광현군과 형! 정말 끝내주는 형제군요(왠지 바라만 보아도 흐뭇). 자주 싸우고 성질을 내어도 제가 보기에는 무지 따뜻하고 뜨거운 피가 끓어오르는 형제애를 느낄 수가 있어요(오버하는 구구리).
N64가 광현군을 떠나버려 무지 섭섭하죠(누구의 의지인가?). 하지만 이건 누구의 탓도 아니란 걸 누나는 알기에 광현군에게 힘내라고 소리치고 싶네요. 그리고 N64를 팔았다고 하루아침에 누나와 인연을 끊어버리는 친구도 간혹 있는데 광현군은 이렇게 누나를 다시 찾아주니 누난 더 이상 바랄게 없어요. 광현군! 너무 힘빠져 있지 마시고 다시 일어나세요. 그리고 형과 의논해서 꼭 N64가 아니어도 좋으니 게임기 한 대 마련하시고요. 왜냐면? 게임과 늘 함께이던 유저들이 경제적 파산으로 게임기를 희생시킬 경우 얼마 지나지 않아 정신적인 파산 증세를 보이는 분들이 자주 보이더라구요(구구리의 고민). 누난 살아가는데 게임 같은 요소가 조금은 필요하다 보고 있어요. 사실 인생 그 자체가 게임일 수도 있지만. 이야기가 조금 무거워 지는 것 같은데 이만 끝을 봐야겠군요. 어쨌든 광현군 용기를 잃지 마세요. 그리고 매맞는 동생도 되지 마시구요!

[redacted]



안녕하세요? 구구리 누나.
전 임채윤이에요 전 PS를 가지고 있는데(약간 싫증 났음) N64가 갑자기 해보고 싶어서 편지 씁니다. N64는 무엇보다 그래픽이 너무 마음에 들고요. 특히 스포츠, 레이싱이 흥미 있어서... 근데 N64는 대작 게임이 별로 없는 것 같아요. 그래서 좀 고민이 됩니다. 그런데 누나 집은 괜찮나요? 지금 엽서 쓰는데 밖에서는 번개에다가 비가 억수로 내리고 있습니다. 제 동생은 가끔 깜짝 놀래면서 우리집 걱정을 하고 있습니다. 그럼 이만 줄입니다. 안녕히 계세요.

채윤군의 얼굴을 보고 답장을 적고 있습니다(고고 참 묘하네). 채윤군은 자신을 정말 무지무지 묘사를 잘하는군요. 하지만 벽에있는 구구리는… 요즘은 비님이 진정을 하셨나봅니다. 정말 어마어마한 비의 파워!! 엄청난 상처를 남긴 올 여름도 막바지에 접어든 것 같습니다. 아침, 저녁으로는 제법 쌀쌀한 기운이 돌더군요. 채윤군, 진정한 게이머는 게임에 싫증을 내어서는 안됩니다. 게임의 속성, 그 자체를 가슴으로 느끼셔야죠. PS가 싫증난다면 아무리 그래픽이 좋고 스포츠, 레이싱에 뛰어난 N64라고 채윤군을 만족시킬 수는 없을 것입니다. 그러니깐 앞으로 채윤군만의 게임세계를 한번 장악해 보세요. 그렇게 하다보면 대작도 좋지만 때론 다른 게이머들이 맛보지 못한 또다른 묘미를 가진 게임을 접할 수 있게 될 것입니다.
누나가 무슨 이야기를 하고 싶어하는지 알겠죠? 채윤군의 눈빛과 모습은 이제 누나 머리 속에 입력되었습니다. 그리고 앞으로 지켜보겠습니다.

[redacted]



안녕하세요 구구리 누나. 누나가 강의하는 모습을 상상해서 그려보았어요 잘 못 그렸나요? 제가 얼마전 경주 불국사에 가 보았는데 우리 조상의 숨결을 느낄 수 있는 유적지가 많아서 참 좋더군요. 누나도 시간 있으면 한번 가보세요. 적어도 후회하시지는 않을 거예요. 그럼 BYE BYE

'구구리가 강의를 한다' 쬐끔 어색하지만 그래도 기분은 짱인데요. 근데 영하군의 그림 속 구구리는 왠지 반항끼가 넘치는 것 같아요. 사회에 불만이 있나? 어쨌든 절 여러 다양한 모습으로 봐주셔 감사하구요. 예쁜 그림 고마워요. 아참! 경주 불국사에 갔었다구요? 영하군은 여름방학을 확실히 활용했군요. 경주라는 곳은 그 도시 전체가 문화재로 가득! 영하군의 말대로 조상의 숨결을 그대로 느낄 수 있는 곳이죠. 전 초등학교시절 그곳을 방문한 적이 있는데 아직도 그때의 기억은 뚜렷하게 남아있습니

다. 저에게 있어서 경주라는 곳은 너무나 인상 깊은 곳이었거든요. 영하군의 이야기를 들으니 지금이라도 막 경주를 향해 달려가고 싶어요. 꼭 가야지!!!!! 영하군 또 다시 새 학기가 시작되는군요. 뭐든 첫 출발이 중요하니까 새학기 출발, 힘차게 하세요.

[redacted]

안녕하세요 구구리 누나. 저는 두근두근 구구리 월에 처음 글을 보내는 허동준이라고 합니다. 저는 요즘 상당히 안타까운 일이 있습니다. 바로 게임챔프가 게임파워로 바뀐다는 점이죠. 이름 바꾸는 것은 아무 것도 아니라고 할 수도 있지만 제가 처음으로 게임 잡지를 사 볼 때 게임챔프라는 이름이 마음에 들어서 샀기 때문에… 이런 이유로 아쉬움만 2배가 되었습니다. 하지만 어쩔 수 없죠. 저도 게임파워라는 이름을 좋아하도록 엄청난 노력(?)을 하겠습니다. 아직은 안 바뀌었지만 훗날을 위해.

게임파워 파이팅!!



드디어 두근두근 구구리 월의 마력에 빠지셨군요! 동준군을 진심으로 환영합니다. 글을 보내어 이렇게 책에 답장이 실리면 그 느낌이 어때요? 항상 누난 그게 궁금해요. 한번 사연이 실리고 나면 통 연락이 없는 친구들이 있어 혹시 말실수라도 했나? 싶어 걱정도 되구요. 하지만 누난 항상 믿어요. 진심은 통하는 거라구.
동준군, 누나도 '챔프'가 '파워'로 바뀌는 것에 대해서 가슴이 찢어질 정도로 아픕니다. 하지만 어디 세상사는게 그렇게 마음먹은 대로 됩니까?(웬지 어색함이…)
동준군처럼 안타까워하는 모든 유저들 너무 슬퍼하거나 안타까워하지 마세요. 오랜 시간 너무나 정이 든 챔프지만 결코 떠나가는 게 아니라 단지 겉모습만 조금 바뀐 것뿐이니 하루빨리 '게임파워'에 사랑을 느끼길 바랍니다.
동준군, 저희에게 힘을 주셔 감사해요.

[redacted]



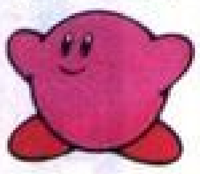
안녕하세욧! 구구리 누님. 초면이군요 으흐흐…저는 전남 순천시라는 곳에 살고 있는 Leo(Leonardo Dicaprio)라고 불리는 이우현이라고 합니다(왕자병 말기). 처음부터 너무 활발했다구요? 사실 전…전 너무 내성적이라서…부끄러워(죄송합니다). 전달에 보낼려구 했는데 사정이 있어 이번 달에 보내게 됐습니다. '누님!' (맨날 형에게 구박당하다 보니 느낌이 새롭습니다.) 그림 멋있죠? 레이하구 머리스타일이 비슷해서…. 뒤에 있는 이상한 놈은 뭐냐구요? 핫핫핫! 이것으로 말할 것 같으면 신체병기 구구게리온!구구리 누님께서 '구구리가 간다' 코너가 너무 힘드실 것 같아 제가 디자인을 해서 만들어 봤습니다. 이뻐 죽겠죠? (뻠실) 구구리 누님이 원하신다면 다음달에 편지 보낼때 잘생긴(우웩!) 저의 사진을 보내드릴께요. 초면인데 내용이 괜찮았는지 모르겠군요…..앞으로 달마다 찾아뵐께요. 저 잊지 마시구요. 그럼 안녕히….(다음달에는 구구게리온 1호기를…)



이렇게 편지라는 수단을 통해 오가는 정이 참 묘하죠? 우현군을 처음 대함에도 불구하고 이렇게 까지 편하게, 친근하게 느껴지다니…그리고 사연, 훌륭해요! 정말 모범글이예요. 또한 그림도 좋았어요(이건 절대 아부성 발언이 아님). 지금쯤 우현군의 입이 귀에 걸리지는 않았는지?
우현군의 모습은 본적이 없지만 느낌이 팍팍 오는군요. 다음에 구구게리온 1호기와 우현군의 사진도 함께 보내주세요. 제가 생각하고 있는 상상의 모습과 실제 모습이 어떠할지 지금부터 기대되는데요. 근데 신체병기 구구게리온을 타고 친구들 앞에 나타나면 다들 놀라서 까무러칠 것 같지 않으세요? 타고 가는 저도 머리가 삐죽 설 것 같은데… 하지만 절 위해 준비한 것이니 잘 타고 다닐게요(덜~~~~덜~~~~덜덜)

[redacted]

귀여운 구구리 두손에
안나세요!해군 중위 용이예요.
한 20여년 게임 경력 가지고 있어요. 수많은 노하우로 이젠 매뉴얼이 없어도 잘합니다. 대학 1년 때는 게임 잘해볼려고 C언어, 어셈블리어, 일어, 영어 학원에 다녔어요. 한판 하면 엔딩 볼 때까지 4박 5일정도 잠도 안자고 밥도 안 먹고 인간의 한계를 넘나들곤 했어요. 몸무게도 한 5~6Kg 빠지구요. 게임 후배님들! 적당한 게임이 정서에도 몸에도 좋아요. 지나치면 Hp가 큰 대미지를 받고 스테이터스에 이상이 생겨요. 게임 좋아하는 아가씨 없나요(구구리 class로)? 인천에서 근무하다 스테이터스 이상으로 대구 통합 병원으로 왔어요. 인천 있을 때 한번 찾아가려고 했는데. 개인적으로 구구리님 캐릭터 좋아합니다.
침상에서 겜 챔프 묵상하며 철용



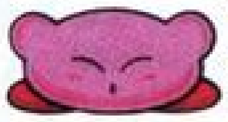
안나세요? 해군 아찌!
절 이렇게 이쁘구, 사랑스럽구, 귀엽구, 깜찍하구(또 없나?), 하여튼 무지무지 좋게 봐주셔 고마워요. 저도 한마디 하죠. "용이 오빠 멋쟁이!!!" 이러다 저 칼부림 날 것 같아요. 자, 스테이터스를 정상으로… 근데 호칭을 뭐라 해야 좋을지. 고민 끝에 구구리가 애교 투로 잘 쓰는 '아찌'라고 할게요. 넓고 깊으신 가슴으로 받아주시길…몸 상태는 어떠세요? 하루빨리 완쾌가 되셔야 할텐데… 구구리가 빠른 완쾌를 기도해드릴테니까요 용이 아찌는 침상에서 편안한 마음으로 심신 단련을 하시구요, 두내 게임세계도 여행하시구 그러세요. 나라걱정으로 밤새고 그러지 마시구요. 병원에서 나오시면 다시 인천으로 오시는 거죠? 그때는 꼭 '게임파워'에 놀러오세요. 아시고 계시죠? 챔프가 파워로 변신한다는 사실!

[redacted]

구구리 언니, 안녕하세요?



전 만화의 세계를 이제 막 정복하고 게임의 정복을 꿈꾸는 15세 소녀 주형이에요. 솔직히 말해 게임에 대해선 아무 것도 모르지만 이렇게 용감히 펜을 들 수 있었던 건 순전히 구구리 언니 땜이에요. 얼마 전부터 동생과 전 열심히 게임 잡지를 사보기 시작했어요. 그 중 게임챔프의 구구리 언니가 나온 코너를 봤죠. 본 순간 게임을 하고 싶다는 욕망이 불끈! 예전부터 게임은 많이 했지만 요즘엔 사무라이에 도전! 개인적으론 나코루루를 좋아하지만 기술이 잘 안 써져서…요즘엔 요 칼질하는 재미에 푸욱…빠졌어요. 열심히. 언니 고마워요… 아참! 요 그림에 놀라시지 마세요. 겜챔프 가족들에게 만화의 재미도 갈켜드리고 싶어서…참고로 이 터프가이는 용서하지 않으시겠지만 슬램덩크의 강백호여요..용서하세요. 강진에서 사무라이 걸이.



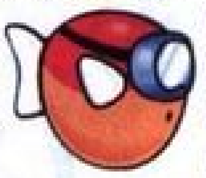
주형양 반가워요! 만화세계 정복은 잘 진행되고 있는지, 아무런 문제없겠죠? 혹시 게임에 빠져 매일 같이 칼질만 하고 있는 게 아닌지 모르겠네요. 무엇보다 전 주형양과 게임 취향이 비슷한 것 같아 찌~~~~리리, 뭔가 통할 것 같군요. 여자들의 파워가 밀려오고 있다!!! 주형양, 새학기 첫발은 잘 내딛었는지. 왠지 주형양은 항상 아름다운 세상을 꿈꾸며 살 것 같아요. 근데 만화세계, 게임세계, 언제 다 정복하나요? 하지만 열심히 부지런히 힘차게 뛸 수 있도록 힘이 되어드리죠? '두근두근 구구리월' 방은 항상 열려있으니 언제라도 찾아오세요. 그리고 주형양이 항상 밝고, 재미있는 세계 속에서 살았으면 해요. 그럼 안녕!

[redacted]

안녕하세요 구구리 누나
저는 원주에 사는 김병모라고 합니다. 제가 이렇게 펜을 든 이유는 전 챔프에서 일하고 싶기 때문입니다. 하지만 방법을 모르겠습니다. 제 생각에는



게임은 잘해야 되겠고, 일본어 실력도 상당해야 하겠죠. 전 게임 쪽은 준장 수준인데 일본어는 실력이…..
여하튼 전 챔프에 입사하도록 노력하겠습니다. 최선을 다해서!



아니! 쌈박한 외모의 이 사나이는 누구? 그 동안 잘 지내셨어요. 드디어 병모군의 얼굴을 보게되는군요. 제가 이렇게 펜을 든 이유는 잠 못 이루고 기다리고 있을 병모군의 궁금증을 풀어주기 위해서입니다. 병모군이 챔프에서 일하고 싶어한다니 이거 영광인데요. 자, 병모군이 앞으로 챔프에 입사하려면 어떤 노력과 조건이 필요한지 한번 보죠. 챔프에서 일할 수 있는 경우는 3가지가 있습니다. 먼저 취재기자가 있구요, 다음으로 객원기자. 마지막으로 흔히, 필자라고 칭하는 오직 게임에만 죽고사는 사람이 있습니다. 취재기자의 경우는 4년제를 졸업하고 일본어 또는 영어를 어느 정도 구사할 수 있어야 하고 기자로서의 자질을 갖추고 있으면 가능합니다. 무엇보다 잡지사라는 곳이 군대와 유사하여 견디기가 힘들면서도 재미있는 세계라 정말이지 자신이 마음먹기에 달려 있습니다. 다음으로 객원기자는 고등학교를 졸업한 학생, 아님, 휴학중인 학생, 나이가 20대 초반정도면 가능합니다. 조건은 물론 게임실력이 좋아야하고, 외국어 능력도 갖추고 있다면 더더욱 좋구요. PC쪽도 다룰 수 있어야 합니다. 필자는 챔프 공고란에 있으니 참고하시구요. 어느 정도 도움이 되셨나 모르겠군요. 병모군 모든 일에는 하고자 하는 진정한 의욕이 있으면 그 길은 열리게 되어있습니다. 열심히, 부지런히.

[redacted]



구구리 누나와 봄버맨이 수해지역으로 N64를 타고 출발!!

안녕하세요 구구리 누나
저는 게임을 하게될 날만 기다리는 육군 말년 병장 김성호라고 합니다. 이제 남은 군 생활이 두자리 수로 떨어졌습니다. 축하해 주세요. 하하하. 지금 재해로 인해 TV나 라디오에서 하루종일 방송하는데….우리 챔프 매니어들도 이 재해에 관심을 가지고 희망을 보냈으면 좋겠어요. 저희 부대는 별 다른 피해는 없지만 작업이 많아서 힘이 들지만 챔프로 인해 쌓인 피로를 풀곤 한답니다.
그리고 재해로 인해 고생하는 게임 매니어 여러분! 다시 한번 일어날 N64처럼 힘내시기 바랍니다. N64화이팅!



먼저 축하해요. 말년 병장이라, 정말이지 부러움의 대상이겠군요. 성호군, 이런 말이 있죠? '말년에 몸조심해야 한다고' 이말 가슴속 깊이 새기시고 제대하는 그날까지 해왔던대로 앞으로도 해나가길 바래요. 씩씩하고 늠름하고 건강한 모습으로 제대하길… 성호군이 보내주신 그림을 보니 또다시 수해의 악몽이 되살아나는 군요. 전 직접적인 피해는 입지 않았지만 주위에서 워낙 피해를 많이 입어 제 가슴도 찢어집니다. 정말이지 실제 구구리호를 타고 날아가고 싶네요. 하지만 제 마음 같아서는 수해를 당하기 전, 억수같은 비를 막을 수만 있었더라면 하는 생각이 앞섭니다. 아직까지도 우울하고 깜깜한 어둠 속에서 하루하루를 지내고 있을 수재민들에게 진심으로 사랑의 메시지를 전합니다. 힘내세요. 그리고 용기를 잃지 마시세요!



Arcade 연구실



"어떻게 하면 집에서도 아케이드 게임을 즐길 수 있을까?"

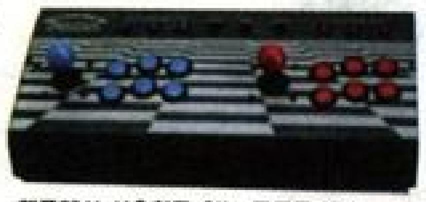
아케이드 게임 매니어들의 염원인 내 방의 오락실화. 계속해서 동전을 넣지 않아도 되고 열심히 연습해서 지난 번 10연패나 당했던 친구를 멋지게 넉 다운시킬 수도 있고….

궁하면 통한다라는 옛말이 있다. 이번 호 아케이드 연구실에서는 "내 방을 오락실로!!"라는 목표 하에 초보자들도 이해할 수 있도록 기판의 기본적인 사항부터 시작해 완벽하게 내방을 오락실로 꾸미는 방법을 강의해 나가겠다.

내 방을 오락실로!!

이 코너는 집에서 아케이드 게임을 즐기고자 하는 아케이드 매니어를 위한 코너이다. 물론 기판이라는 단어도 모르는 사람이라도 쉽게 이해할 수 있으며 매니어도 자료로서 충분히 만족할 수 있을 것이다.

우선 아케이드 게임이라는 것은 잘 알고 있듯이 '게임센터'에서 가동하고 있는 게임이다. '가정에서 아케이드 게임을 즐기고 싶어하는 게이머는 많지만 대부분이 '통체를 반드시 사야되는지', '초보자가 다루어 트러블이 생기면 어떻게 해야 하는지' 등 선뜻 내키지 않는 부분들이 있다. 그러나 당시 일본에서는 그 불안감을 해소하면서 기판을 개인이 구입하게 되는 일대 붐이 일어나게 된다. 바야흐로 때는 1991년. 캡콤의 「스트리트 파이터2」의 대 히트와 6개의 버튼에 대응한 '콘트롤 박스'의 보급이었다. 즉 이 콘트롤 박스는 통체를 구입하지 않고도 일반 가정에서 사용하는 TV만 있으면 간단하게 집에서 기판을 즐길 수 있는 획기적인 장치였던 것이다.



챔프에서 사용하고 있는 콘트롤 박스

이것만 있으면 게임을 즐길 수 있다!!

이 시스템 작성에 필요한 것은 콘트롤 박스, 모니터와 모니터 박스(일반 가정용 TV도 가능하다), 기판, 그리고 하네스 이렇게 4가지이다. 이것만 있으면 게임센터의 게임을 집에서 즐길 수 있다. 자!! 각 부품들이 어떤 역할을 하는지 알아보자.



① 콘트롤 박스

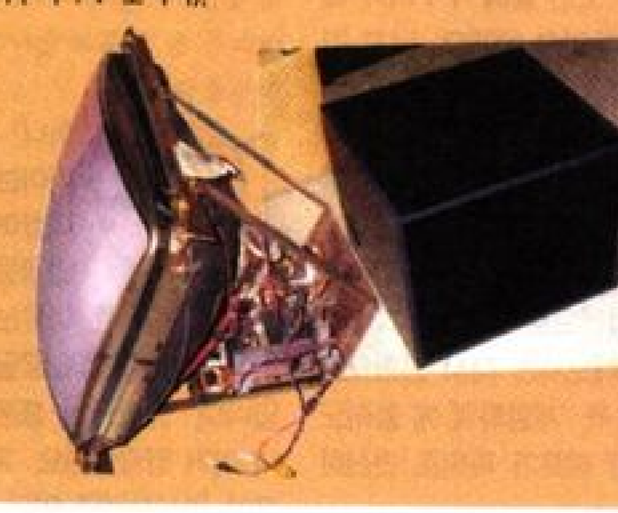
이것이 가정에서도 아케이드 게임을 즐기는데 큰 공헌을 한 콘트롤 박스. 콘트롤 박스의 기능에는 전원, 콘트롤러, 모니터 출력 등 3가지 기능이 있다. 가정용 게임기와 다른 점은 이것 자체에 게임 프로그램을 움직이는 기능은 없다는 것이다(아쉬운 점은 국내에서는 구입이 어렵다).



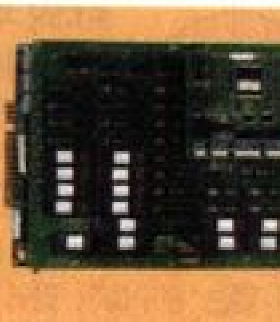
콘트롤 박스

② 모니터 & 모니터 박스

가정용 게임을 즐길 때 TV의 역할을 하는 것. 단 모니터에도 몇 가지 종류가 있고 선택하는 것에 따라 그래픽의 현격한 차이가 난다. 당연히 게임센터에서 사용하는 것이 기판에게 적합하겠지만 모로 가도 서울만 가면 되는 법. 일반 가정에서 사용하는 TV를 사용해도 상관없다(전형적 TV 모니터).



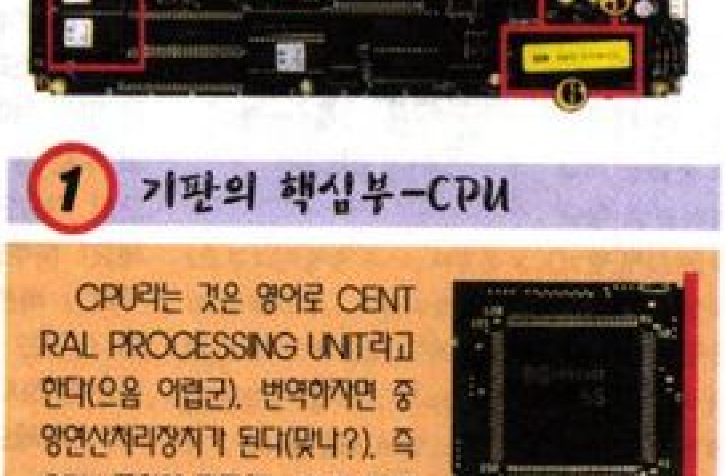
③ 기판



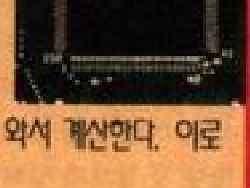
기판은 가정용 게임 소프트와 동일한 기능을 갖고 있다. 그러나 가정용의 경우 게임소프트를 움직이기 위해서는 그 소프트에 대응한 하드웨어가 필요하다. 유감스럽게도 콘트롤 박스에는 하드로서의 기능이 없다. 그렇다면 도대체 어떻게 게임을 움직일 수 있을까?

그 대답은 바로 기판이다. 즉 기판에는 가정용 게임에 있어서 하드와 소프트 양쪽 모두의 기능이 탑재되어 있다. 아케이드 게임은 가정용 게임 소프트같이 하드의 성능에 맞춰 게임을 개발하는 것이 아닌 개발하고 싶은 게임에 맞춰 기판을 만들어 가는 것이다. 그 때문에 업소용 게임은 가정용과는 비교할 수 없는 퀄리티를 자랑한다.

이것이 기판!!



① 기판의 핵심부-CPU



CPU라는 것은 영어로 CENTRAL PROCESSING UNIT라고 한다(으음 어렵군). 번역하자면 중앙연산처리장치가 된다(맞나?). 즉 CPU 주위에 잔뜩있는 ROM이라던지 RAM에 저장된 정보를 가지고 와서 계산한다. 이로서 게임이 움직이게 되는 것이다.

2 게임 정보는 모두 이 안에 -ROM, RAM

ROM



ROM과 RAM. 이 2가지는 역할적으로는 거의 동일한 기능을 하지만 기능면에서 다소 차이가 있다. 우선 ROM. 이것은 READ ONLY MEMORY의 준말로 기억된 정보를 읽어올 수밖에 없다. 하지만 최근에는 EP-ROM 등 쓰기가 가능한 ROM도 있다. 또 기판에 따라서는 이 ROM의 교체로 다른 게임으로 변경할 수도 있다.

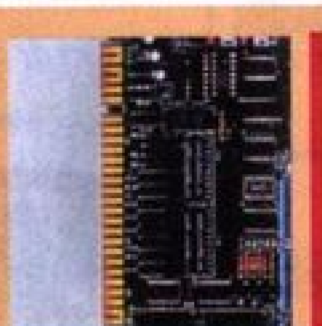
RAM



이것이 RAM이다. 영어로 RANDOM ACCESS MEMORY, 임의로 써넣거나 읽어 올 수가 있다는 뜻인데. 그러나 RAM은 전원을 끄면 정보가 사라져 버린다. 즉 장시간 게임 정보를 보전해야만 하는 기판에서는 RAM보다 ROM 쪽이 적합하다.

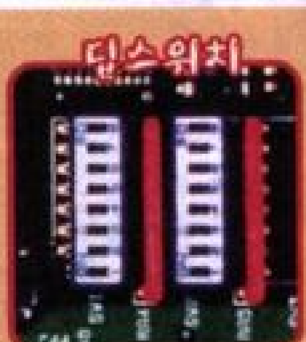
3 기판의 정보는 이기로부터 흐른다 - 커넥터

기판에서 약간 삐죽 튀어나온 부분이 바로 커넥터이다. 기능은 기판과 하네스를 접속해 기판의 정보를 흐르게 한다.



4 딥과 테스트 형태는 다르지만 하는 일은 동일 - 딥 스위치, 테스트 스위치

딥스위치



기판 설정을 변경할 때 사용한다. 난이도와 크레디트, 플레이어의 남은 기체 수 등 기판에 따라 다양하다.

테스트스위치



이것도 역할은 동일하다. 딥 스위치 기능 외에 사운드 테스트같은 기능을 조절한다.

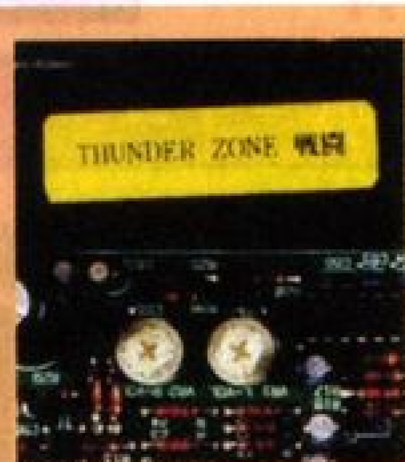
5 볼륨

기판에는 음량조절이 붙어 있다. 그러나 세밀한 조절은 직접 여기에서 하는 것보다 통제나 콘트롤 박스에서 조절하는 것이 안전하다.



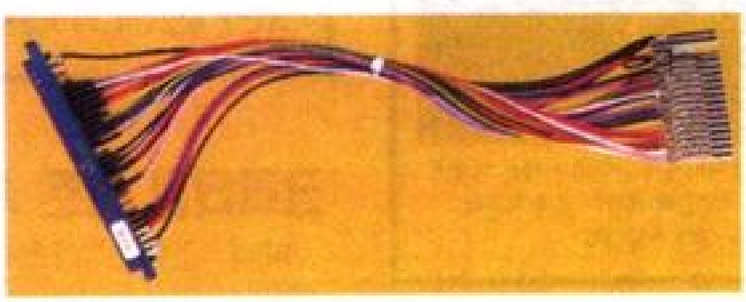
6 방열판

기판에 모인 열의 방출, 온도를 낮추는 기능을 한다. 이것으로 열폭주를 방지한다.



이것이 하네스!!

하네스의 역할은 간단하게 말하자면 기판과 콘트롤 박스의 접속이다. 기판에 전기를 공급하는 역할과 레버와 버튼의 조작신호를 기판에 전달하는 역할을 갖고 있다. 즉 콘트롤 박스와 기판을 사와도 하네스가 없으면 당연히 게임을 플레이할 수 없다. 갖출 것이 정말 많기도 많다.



이것이 콘트롤 박스!!

우선 콘트롤 박스라고 하는 것은 가정용 하드라고 할 수 있는 본체와 조이스틱이 함께 붙어 있는 것을 말한다. 즉 콘트롤 박스에 기판을 연결하면 아케이드 게임을 즐길 수 있는 것이다. 단 한가지 가정용 하드와 다른 점이 있다면 접속 하네스라고 하는 전용 코드가 필요하다. 접속 방법은 콘트롤 박스에 하네스를 그냥 '꽉' 하고 끼우기만 하면 된다. 가장 일반적인 것으로 현재 챔프에서 아케이드 공략할 때 사용하는 콘트롤 박스를 소개한다.

가격은 38,000엔으로 2인 동시 플레이가 가능하다. 입력단자는 RGB, S, 비디오, 헤드폰 음성출력이 가능하다.

정면



뒷면



확대한 부분



IMF시대, 모니터는 가정용 TV를 이용하자!!

TV 프로그램을 보기도 하고 콘트롤 박스에 연결해서 게임을 즐길 수도 있다. 경제적으로도 가장 절약할 수 있는 방법.



자! 이로서 대충 설명은 끝났다. 기판, 하네스, 콘트롤 박스, TV 이 순으로 연결하면 끝!! 이 장치가 가능해지면 자신이 완벽하게 공략한 게임을 비디오로 녹화해 친구에게 선물로 줄 수도 있다. 개인 소장품으로 고이 간직할 수도 있고…. 중요한 것은 아케이드 게임이라고 해서 만지기만 해도 감전될 것만 같고, 그 큰 통체를 짊어지고 와야지만 집에서 즐길 수 있는 것은 아니다라는 것이다. 친구들과 시간을 내서 청계천 기판 파는 곳으로 가보자. 그곳에는 「KOF'98」도 있고 곤을 고를 수 있는 「철권3」도 있다. 용산 만큼 청계천 기판 파는 곳도 그렇게 멀지만은 않다. gC

DOA에 플러스 플러스면 BUST도 플러스 플러스??

데드 오어 얼라이브 플러스 플러스



새턴과 플스로 이식되어 많은 인기를 누렸던 「데드 오어 얼라이브」의 최신작이 공개되었다. 게임으로서의 재미뿐만 아니라 또다른 재미를 선사했던 DOA. 기본 시스템을 바탕으로 「DOA++」의 등장 캐릭터를 일거에 소개한다.

▶제작사: 테크모 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 미정

DOA시리즈 최신작 DOA++가 드디어 등장!!

DOA에는 '타격', '던지기', '홀드' 3종류의 공격방법이 있다. 기본적으로 타격기는 던지기에 우위하며, 던지기는 홀드에 우위하고, 홀드는 타격에 우위한다.



타격기

P+K로 상대를 다운시키자!! 레버와의 조합으로 더욱 위력적인 큰 기술을 구사할 수 있다.

던지기 기술 입력 시스템

던지기 커맨드는 전부 H+P 동시 입력으로 통일되어 있다. 또한 던지기 실패시 실패모션이 나오도록 되어 있다.

홀드기

방어 홀드기 - 상·중단공격에는 H, 하단공격에는 ↓H

공격 홀드기 - 서 있는 상대에게는 →H, 앉아 있는 상대에게는 H

카운터 시스템

'타격기', '던지기', '홀드' 3종류의 공격기술에는 각각 카운터 히트가 있다. 상대 공격 초기에 플레이어 공격이 적중하면 카운터가 되며 위력은 150%이다.

타격 카운터



던지기를 실패한 티나에게 잔리의 드래곤 너클이 히트한다. 타격 카테고리 색깔이 붉게 카운터 표시가 되어 있는 것에 주목하자

던지기 카운터



홀드하려는 잔리를 바스가 팔콘 애로우로 되받아 던지고 있다. 던지기 카테고리 색깔은 청색

홀드 카운터



아야네의 타격에 레이 팡의 오펜시브 홀드가 히트한다. 홀드 카테고리 색깔은 녹색

크리티컬 히트 시스템

타격 중에는 카운터 히트가 된 경우 크리티컬 히트가 되는 것이 있다. 크리티컬 히트가 된 상대는 크게 비틀거려 추가적으로 띄우기가 가능해진다. 곧바로 띄우기로 바꾸지 말고 크리티컬 히트를 중복하는 것도 유효하다. 타격기의 종류에 따라 무수한 패턴이 준비되어 있어 다양한 연계가 가능하다.

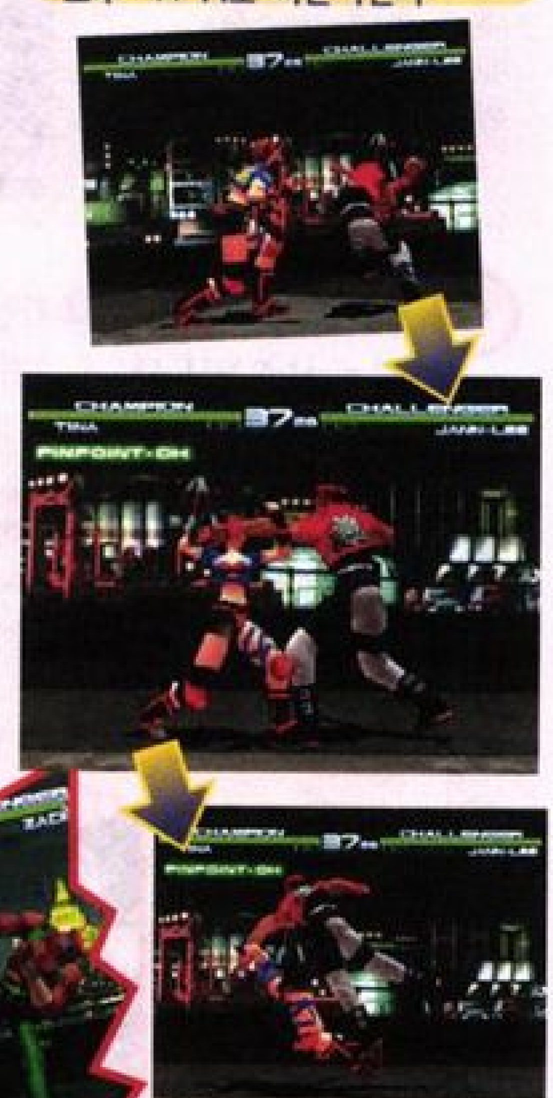


일부 상단 속성의 타격기에는 노멀 히트로 크리티컬 히트되는 기술도 있다. 중단 공방이 주류가 되지만 이것을 잘 사용하면 보다 유리하게 대전할 수 있다

핑 포인트 DH시스템

상대가 공격하는 타격이 펀치나 킥에 상, 중, 하단인지 읽을 수 있는 고수를 위한 상급시스템이다. 전 캐릭터 모두 중단 펀치계 전용, 중단 킥계 전용의 일발역전을 위한 DH가 장비되어 있다. 그밖에 상단 펀치계 전용, 하단 펀치계 전용, 하단 킥계 전용 등 핑 포인트 DH를 특별히 갖고 있는 캐릭터도 있으므로 매력적인 배틀이 지향하는 사람은 반드시 체크해 보자.

상대의 중단 펀치계의 타격기는 모두 →←H로 되받아친다



상대의 중단 킥계의
타격기는 모두 H로 되받아친다







연속기 입력 시스템

DOA++에서는 동작에 따라 기술에 적중된 뒤에 파생 포인트로 이동되어 있으므로 기술이 적중된 것을 확인한 후에 다음 입력을 하자.

파생입력 시간은 화면에 표시가
되므로 처음에는 그것을 보고 익히자





낙법 시스템

데인저 존 뿐만 아니라 노멀 존에서도 낙법이 가능하다. 또 데인저 존에서 낙법을 한 경우 데인저 대미지는 입지 않는다. 낙법 입력은 모두 버튼 하나로 가능하다.

캐릭터 소개



카스미

- 국적 : 일본
- 성별 : 여
- 나이 : 17세
- 취미 : 점보러 다니기
- 유파 : 무환천신 유인술 · 천신문

스피드있는 타격기의 콤비네이션에 뛰어난 캐릭터



레이팡

- 국적 : 중국
- 성별 : 여
- 나이 : 19세
- 취미 : 가라오케
- 유파 : 태극권

화려한 움직임으로 홀드에 뛰어난 캐릭터



티나

- 국적 : 미국
- 성별 : 여
- 나이 : 22세
- 취미 : 격투게임, 사이클링
- 유파 : 프로레슬링

테크니컬한 던지기를 갖고 있는 캐릭터



아야네

- 국적 : 일본
- 성별 : 여
- 나이 : 16세
- 취미 : 목욕
- 유파 : 무환천신유인술, 패신문

변화무쌍하며 화려한 움직임으로 상대를 혼란시키는 캐릭터



잔리

- 국적 : 중국
- 성별 : 남
- 나이 : 20세
- 취미 : 액션 영화 감상
- 유파 : 지쿤도

일격필살!! 호쾌한 타격기를 다수 가진 캐릭터



하야부사

- 국적 : 일본
- 성별 : 남
- 나이 : 23세
- 취미 : 등산, 낚시
- 유파 : 준유인술

재빠른 움직임으로 공간을 활용하는 캐릭터



바이맨

- 국적 : 러시아
- 성별 : 남
- 나이 : 30세
- 취미 : 무기수집, 체스
- 유파 : 코맨드 산보

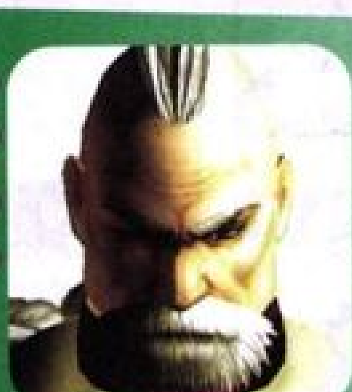
관절기의 스페셜 리스트. 홀드기를 다수 가진 캐릭터



잭

- 국적 : 미국
- 성별 : 남
- 나이 : 25세
- 취미 : 빌리아드
- 유파 : 자기류 무에타이

파괴력있는 자기 기술을 가진 캐릭터.
움직이기 시작하면 결코 멈추지 않는 캐릭터



겐 푸

- 국적 : 중국
- 성별 : 남
- 나이 : 65세
- 취미 : 수묵화
- 유파 : 심의대합권

단발타가 장점으로 격렬하게 움직이는 캐릭터



바스

- 국적 : 미국
- 성별 : 남
- 나이 : 46세
- 취미 : 여행, 티나의 특훈
- 유파 : 프로레슬링

파워 폭발!! 호쾌한 던지기에 충실한 캐릭터

ARCADE

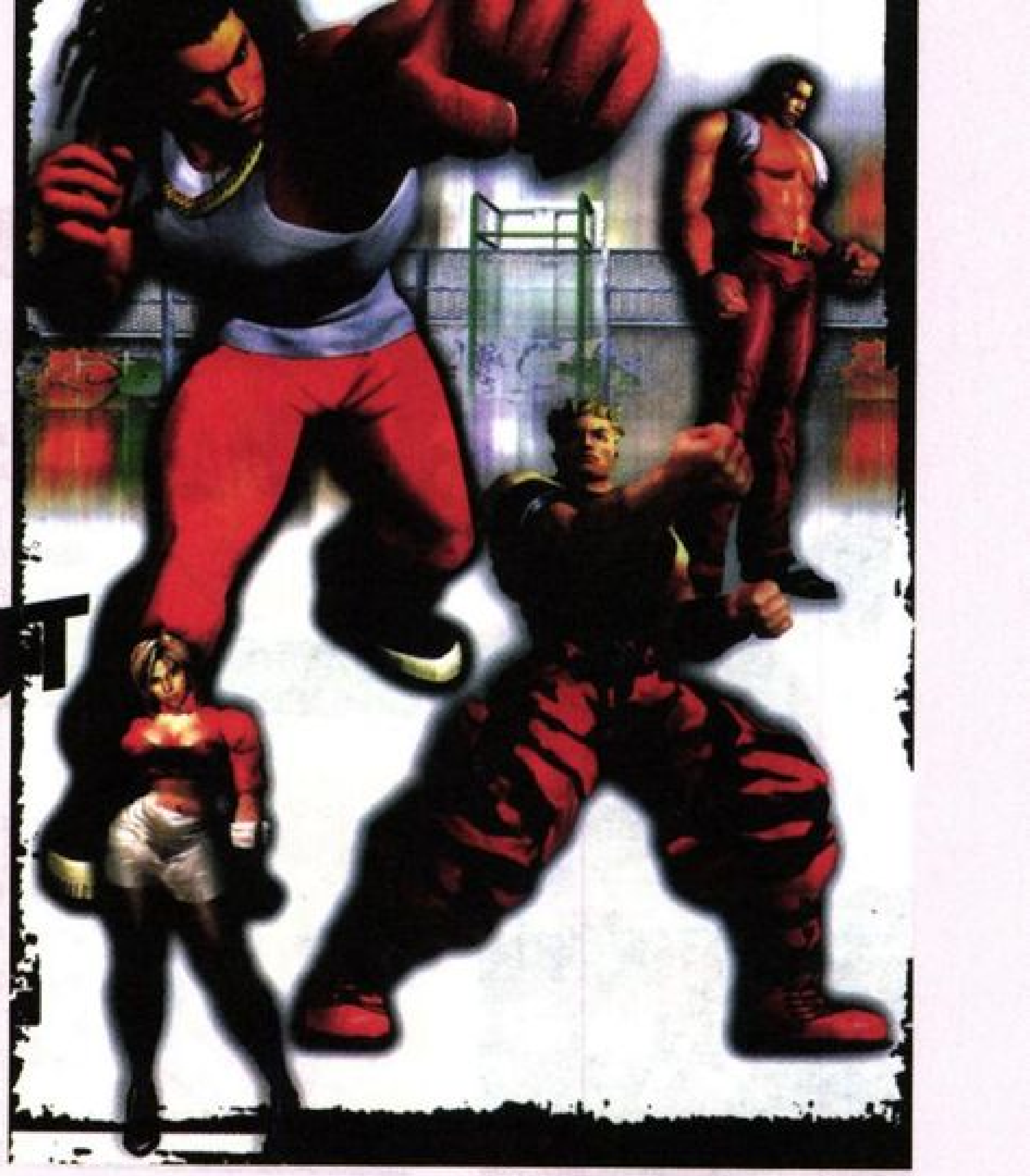
우릴 화나게 하지 마라!!

스파이크 아웃

4명의 파이터들이 펼치는 화려한 격투액션 게임 「스파이크 아웃」. 지난 7월 16일 이미 일본내 로케테스트도 끝내고 막판 마무리 작업에 들어갔다고 하는데…. 주인공급 캐릭터 공개에 이어 기본조작과 배경스토리를 소개한다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 미정

SPIKEOUT



다운타운을 무대로 한 파이터들의 항쟁극

지난 호 4명의 메인 캐릭터 소개에 이어 「스파이크 아웃」의 백 스토리를 소개한다. 단 이번 소개하는 것은 아직 잠정적인 것이므로 발매시에는 다소 변경될 수도 있다.

STORY OF SPIKE OUT

여기는 미국 다운타운. 이 작은 도시 디젤 타운(DIESEL TOWN)은 무수한 갱들이 넘쳐흐리는 곳이다. 갱들이 밤낮으로 격전을 벌이는 이 도시에 어느 날 전혀 새로운 그룹이 침입해 온다. '임페르노'라 불리는 그 그룹은 가공할만한 패거리와 흉학함으로 디젤 타운 갱단에게 선전포고를 한다. '엔페라' 혹은 '빅 보스'라 불리는 임페르노 리더의 교활한 작전에 의해 파괴되어 가는 이 도시의 갱단. 순식간에 도시를 점령한 임페르노지만 마지막에 쓰러진 갱단 리더의 말이 엔페라 마음에 걸린다. "이것으로 이 도시를 점령했다고 생각하겠지. 그러나 아직 그들이 남아있다. 그들은 이 마을에서 가장 용감한 녀석들이다"

확실히 오로지 하나 남은 팀이 있다. 멤버가 단 4명으로 불면 날라갈 것 같은 팀. 그런 녀석들이 무엇을 할 수 있을까라고 생각하면서도 엔페라는 "이 마을에서 제일 강하다"라는 말에 내심 불안하다. "불안의 근원은 모두 없애버려야 한다" 엔페라의 명령에 의해 지금 이 도시 최후의 팀 SPIKE에 임페르노가 습격한다.

조작계도 서서히 결정

스파이트 아웃의 기본적인 조작방법을 설명한다. 지금부터 소개하는 것은 아주 기본적인 것이며 앞으로는 다소 변경될 부분도 있을 것이다.



쉬프트 버튼

스파이크 아웃을 플레이할 때 키가 되는 것이 바로 쉬프트버튼이다. 플레이어 캐릭터는 기본적으로 레버방향에 대응해 8방향으로 자유롭게 이동할 수 있지만 그때마다 몸은 이동방향에 대해 정면을 향하게 된다. 하지만 이 쉬프트 버튼을 누르면서 이동하면 몸의 방향을 고정한 채 전후좌우로 이동할 수 있다. 이것은 다운된 적에게 돌아 들어가면서 접근할 때와 적과 미묘하게 간격을 유지하려 할 때 도움이 된다. 또 적에 접근한 후 이 버튼을 누르면 잡기도 가능하다.



어택버튼

어택버튼은 그 이름대로 적을 공격하는 버튼이다. 기본적으로 버튼 연타로 캐릭터마다 컴비네이션이 구사할 수 있지만 입력에 따라서는 또다른 특수기도 가능하다. 또한 잡은 상태에서 이 버튼을 누르면 잡기 공격과 던지기 기술로 전환이 가능하다. 즉 이 게임에는 가드라는 요소가 없으므로 적을 봤다면 오로지 공격하는 것뿐이다.


잡은 후에 레버+어택 버튼으로 던지기가 된다


캐릭터에 따라 나오는 기술은 다르다


기본적인 컴비네이션은 버튼 연타로 나온다. 모았다가 적을 날려버리자


조건에 따라 그 캐릭터 특유기술도 구사할 수 있다. 상세한 조작법에 대해서는 아직 알 수 없다

점프버튼

레버 입력과 조합하여 사용하면 옆방향으로 점프도 가능하다. 또 점프 중에 어택버튼을 누르면 점프 공격이 되어 강력한 공격이 가능해진다. 또 무기를 갖고 있는 상태에서 어택버튼을 동시에 누르면 무기를 상대를 향해 던질 수 있다. 또 레버 ↓+어택+점프로 적의 발주위를 공격하는 하단 공격이 된다.

공격의 핵심! 차지 버튼

쉬프트 버튼과 함께 이 게임의 키가 되는 차지 버튼. 버튼을 계속 누르면 타임 표시 아래 게이지가 4단계로 모아진다. 임의의 위치에서 구사하면 차지상태에 따라 각 레벨의 기술이 자동적으로 나오게 되어 있다. 이 차지 버튼은 어택 버튼과는 독립된 공격으로 되어 있어 차지 중에 공격도 가능하다.

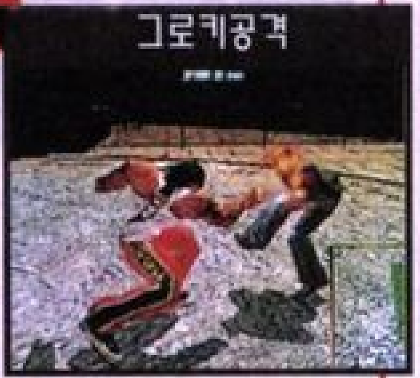
1 통상공격



2 넉다운공격



3 그로키공격



4 슈퍼 차지공격



레벨1 노멀 공격
차지 시간이 가장 짧은 만큼 위력은 낮다. 통상공격과 조합으로 사용한다

레벨2 넉 다운 공격
상대를 다운시킨다. 약간 강력한 공격. 가장 많이 사용할 레벨

레벨3 그록키 공격
상대를 기절상태로 한다

레벨4 슈퍼 차지 공격
스페셜 어택과 거의 같은 위력을 자랑하는 최강의 레벨. 모으는 시간은 길다

화면 표시는 이렇게

「스파이크 아웃」은 난투계 액션 게임의 기본에 충실해 화면을 알기 쉽게 표현하였다. 아래 사진을 예로 자세히 설명한다.

스페셜 어택

A, C, J 3버튼을 동시 입력하면 주위의 적을 날려버리는 '스페셜 어택'이 나온다. 사용 회수는 적을 쓰러뜨리면 출현하는 아이템으로 증가시킨다.



적을 쓰러뜨리면 출현하는 아이템. 가까이 가면 얻을 수 있다

적 라이프 게이지

현재 접촉하고 있는 적의 남은 체력을 표시한다. 난투계 액션 게임에서는 기본 중의 기본. 또한 쓰러진 적은 그 장소에서 다운→ 점멸→ 소멸해 간다. 또 게이지 아래에 표시되어 있는 것은 히트된 기술 스코어와 콤보와 차지어택에 의한 배율 표시이다.



레이더 맵

광대한 필드를 돌아 다니는 스파이크 아웃에서는 현재 위치 파악을 위해 레이더 맵이 준비되어 있다. 이 맵에는 스타트 위치와 에리어의 종착점인 게이트 위치가 표시된 전체 맵과 현재 자신 주위에 있는 적의 수가 표시되는 간단한 맵. 이렇게 2종류가 있다. 이것은 플레이 중에 스타트버튼으로 자유롭게 변경가 능하며 표시하지 않을 수도 있다.



○이것은 간단한 맵. 항상 자신의 위치를 파악하자



이것은 전체 맵. 현재 있는 에리어 전체를 표시한다

적 K.O. 비율

이것은 현재 에리어 내에서 출현하는 적의 수(하단)와 실제 쓰러진 적의 수를 표시하는 것. 즉 복수가 플레이하는 경우에는 이 숫자 좌측에 YOU라 표시되며 자신이 쓰러뜨린 적의 수가 개별적으로 카운트되어 있다.



반드시 에리어 내의 적을 전부 쓰러뜨릴 필요는 없다.

신 스테이지도 속속 공개! 세 번째 스테이지는 오페라 하우스

지금까지 소개한 화면 사진에서는 다운타운과 백화점 등이 배틀 스테이지로 되어 있었다. 거기에 이어 새로운 스테이지가 공개되었다. 여기는 어쩐지 거대한 오페라 하우스같은데 다운 타운에서 고급 주택가로 이동한 것 같다. 야경에 비친 건물이 장엄한 이미지를 띤다. 여기도 격렬한 난투의 무대가 될 것 같다. 사진에서는 잘 알 수 없지만 정면 광장의 분수와 홀 내부의 벽과 기둥의 장식 등 세세한 부분까지 신경을 쓴 스테이지다. 그 뒤에는 어떤 스테이지가 있을까?



오페라하우스의 외관. 라이트 업된 하얀 건물이 아름답다







○○○조용한 밤에 전개되는 격렬한 배틀. 이번 사진은 오페라하우스의 외관뿐이지만 루트에 따라 내부에도 들어갈 수 있을지도…

ARCADE

야~ 또 라이덴이다!!

라이덴 파이터즈 제트



아직도 게임센터에서 슈팅부문 인기 순위에 빠지지 않고 등장하는 라이덴시리즈. 「라이덴 파이터즈 2」가 발매된지 6개월만에 새롭게 등장한 「라이덴 파이터즈 제트」는 변함없이 화려한 그래픽과 새로운 시스템 추가로 전작과 다른 새로운 면모를 보여준다.

RAIDEN FIGHTERS JET

▶제작사: 세이부 개발 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 미정

ARCADE

'신' 등장, 훈장시스템



이것이 타이틀 화면. 이번은 어떤 전투가 기다리고 있을까?

전국의 슈팅 게이머를 열광시켰던 「라이덴 파이터즈」의 최신작이 드디어 등장했다. 단순한 속편이 아닌 스테이지 구성과 적 캐릭터 등 대부분이 리뉴얼되었다. 플레이어 기체는 헬더이버를 포함한 8기체가 사용 가능하며 서브 웨폰이 개량된 기체도 있는 것 같다.

또 전작에서는 2인 동시 플레이시에는 같은 기체를 선택할 수 없었지만 이번 작품에서는 동일 기체 사용도 가능해졌다.

훈장시스템에도 변경이 가해져 공중 메달과 지상 메달이라는 분류가 추가되었으며 메달 크기도 전부 32종류에 이르는 것 같다. 또한 메달끼리 접촉하면 큰 대미지를 입는다. 지상과 공중의 메달을 합치는 것도 가능하다. 공중 메달은 슬레이브를 향해 호밍해 오는 성질도 있다.

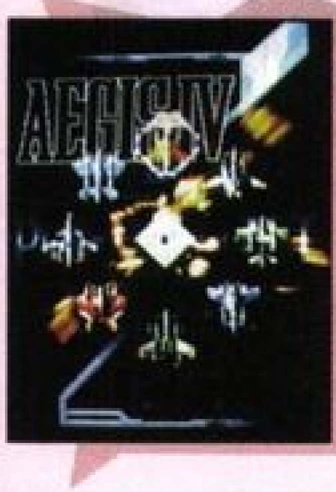


라이덴시리즈라면 중후한 보스 캐릭터군단을 빼놓을 수가 없다. 이번은 오리지널 보스도 다수 등장?!



박력 거대 보스. 도대체 어떤 공격을 해 올 것인가

○모아쏘기로 맞서나간다





플레이어 기체는 기본적으로 전작을 계승, 이 8기체 외에도 숨겨진 기체는 있을까?



전작에 등장한 기체도 서브 웨폰 등이 변경되어 있는 것 같다

실력에 따라 루트가 분기한다

스토리 차기 전술 항공기 계획(XTFP). 수많은 작전에서 전적이 우수한 제군들로 구성된 특별부대에게 이 계획으로 개발된 신전술기(XTF)의 테스트 파일럿을 의뢰한다.

이번 작품은 XTFP의 일부분으로 항공기술국에서 작성된 군사시뮬레이터를 사용해 지금까지의 전투에서 얻은 데이터를 기본으로 프로그램한 가상 미션을 명받는다. 그 중에서 우수한 성적을 거둔 자에 한해 XTF의 파일럿으로 임명한다. 스테이지는 강제분기로 초보자는 초등교련 스테이지로, 우수한 성적을 거둔 자만이 보다 레벨 높은 고등교련 스테이지로 분기하는 시스템으로 되어 있다.

이번 「JET」의 최대 특징은 플레이어 레벨에 따라 스테이지 전개가 분기된다. 아직 개발 중이므로 변경될 가능성도 있지만 큰 분기는 아래 그림같이 되어 있다. 기본적으로는 전체 8면적에 따라 진행하는 루트가 변화해 가는 시스템으로 5면 이후는(초등교련은 여기까지)

「제트」에서의 스테이지 분기 시스템

①-②-③-④-⑤-⑥-⑦-⑧

스테이지 1—2 ┌ 3—5—7 (초등 교련)
└ 4—6—8 — 10 (중등 교련)
(고등 교련) └ 9—11—12—(13)
≀≀ →실전 스테이지



플레이 내용에 따른 진행 루트의 변화는 득점을 중시하는 플레이가 될 것 같다

실전 스테이지로 보다 난이도 높은 스테이지가 기다리고 있다. 또 고등교련으로는 일정 조건을 만족시키면 스테이지기 수가 증가하는 것 같다. 전작에도 숨겨진 스테이지가 있었지만 이번은 어떤 스테이지가 기다리고 있을까?

9번째 기체?

앞에서도 언급했듯이 게임 중에 기본적으로 사용할 수 있는 기체는 전부 8기체지만 고등교련의 8면 이후에서는 이 스테이지만의 전용기가 출현하는 것 같다. 도대체 어떤 기체일까?



수수께끼의 기체는 도대체 무얼까?



아케이드 집중 공략 Q&A

이 코너는 지난 호에 나간 아케이드 집중 공략의 질문을 우편으로 받아 답변해주는 곳입니다. 공략에 빠진 부분이나 이해가 안가는 부분을 질문하시면 그 공략 담당 필자의 답변을 보실 수 있습니다. 또 공고가 나간 게임 중 자기가 좋아하는 멋진 캐릭터 그림을 보내주시면 챔프 점수 500점을 드립니다. 그럼 독자 여러분의 많은 참여 부탁드립니다.

대상공략: 9월호「타임 크라이시스 2」 집중공략
담당필자: Mcwild

보내실 곳: 121-160 서울시 마포구 상수동 324-1 범경 빌딩 5층 월간 게임파워「아케이드 Q&A 담당자」앞
마감: 1998년 9월 26일

Q&A 스타트!!!



Q 안녕하세요. 저희 동네에 어떤 타임 크라이시스 고수가 있는데 그 사람은 플레이하기 전에 꼭 이상한 화면을 띄워서 총을 몇 번 쏘아본 후 플레이를 해요. 그게 무엇인지, 또 어떻게 하는지 가르쳐 주세요.

A 호오 그분의 실력이 어느 정도인지 한번 보고 싶네요. 그 사람이 하는 것은 건 어저스트 모드(GUN ADJUST MODE)입니다. 총의 영점을 자신에게 맞게 조절하는 것으로 「타임 크라이시스 2」에서는 플레이어가 가능하도록 설정되어 있습니다. 방법은 돈을 넣은 후 방아쇠를 당긴 상태에서 페달을 밟으면 됩니다. 그러면 화면의 정중앙을 쏘라는 명령이 나오게 되죠. 이 때 화면 정중앙을 쏜 후 「OK」를 쏘면 게임이 시작됩니다.

Q 혼자서 플레이 할 때 자신이 가고 싶은 루트를 결정할 수 있나요? 있다면 방법을 가르쳐 주세요.

A 공략을 자세이 안보셨군요. 일정 분기마다 분기병이라는 것이 출현합니다. 드물게 분기병 대신 드럼통 같은 것으로 루트를 결정할 수 있는데 자세한 것은 지난호 공략을 참조해주세요.

Q 2번째 스테이지에서 숲을 지나서 창고(?)같은 곳으로 들어갔을 때 적이 상당히 많이 나옵니다. 대미지를 입지 않고 쉽게 클리어하는 방법이 없을까요?

A 스테이지 2의 에리어 1-6, 1-7을 말씀하시는 것 같군요. 상당히 많은 적이 출현해서 플레이어를 까다롭게 하지만 간단히 클리어하는 방법이 있습니다. 일단 에리어 1-6에서는 공중에 매달려 있는 철근의 연결 금속에 3방의 사격을 가하면 철근이 떨어지며 적을 일망타진 하게 됩니다. 또 1-7에서는 뒤의 드럼통을 3번 쏘면 대폭발이 일어나면서 적을 섬멸할 수 있습니다. 여기서 드럼통이 연쇄 폭발로 터지기 전에 재빨리 2개를 다 터뜨리면 총 10,000점의 보너스가 있습니다.

Q 전에 어떤 사람이 하는 것을 보니 와일드 독을 협공하는 곳에서 와일드 독이 총탄을 전혀 명중시키지 못하더군요. 또한 부하들이 몽땅 점수로 변하던데요. 무슨 방법이 있나요?

A 스테이지 3에서 에리어 1-7을 말씀하시는 것 같군요. 이 에리어 전의 1-5, 1-6에서 와일드 독에게 총 25발 이상의 탄환을 맞추면 종오님의 질문처럼 됩니다. 와일드 독은 1발의 총탄만 맞아도 숨어버리지만 완전히 숨기 전까지 최대한 많은 탄환을 난사해서 25발을 채우는 것이 중요합니다.

Q 적병이 많이 등장할 때 전 항상 당황해서 여기 저기 쏘다가 죽어버린답니다. 좀더 잘 할 수 있는 비결이 없을까요?

A 초보자들이 겪는 전형적인 고민이네요. 일단 기본적으로 공격과 회피로의 전환에 익숙해야 합니다. 또한 9발의 총탄을 모두 사용하고 장전을 하는 버릇을 들여야겠죠. 그리고 중요한 것은 명중탄을 발사하는 병사를 잘 골라서 우선적으로 죽이고 나머지를 여유있게 처리하는 것입니다. 가장 우선적으로 처리해야 할 병사는 적색의 병사입니다. 그리고 머신건 병사와 수류탄 병사, 바주카 병사도 빨리 처리해야겠죠. 하지만 황색 병사는 명중탄을 거의 발사하지 않으므로 초보일 때는 신경쓰지 않아도 좋습니다. 또한 녹색 병사도 명중탄을 발사하는 시간이 오래 걸리므로 걱정하실 필요가 없습니다. 가장 우선적으로 적색 병사만 처리할 수 있다면 게임이 한결 쉬워지겠죠.



알림 다음호 아케이드 집중공략 Q&A에서는 「다이너마이트 형사2」에 대해 문의를 받습니다. 게임 진행시 도저히 해결할 수 없는 부분이 있다면 괜히 혼자서 머리를 쥐어 뜯지 마시고 이 코너로 엽서 주세요. 아참! 예쁜 그림과 함께요…

LOVE CRISIS

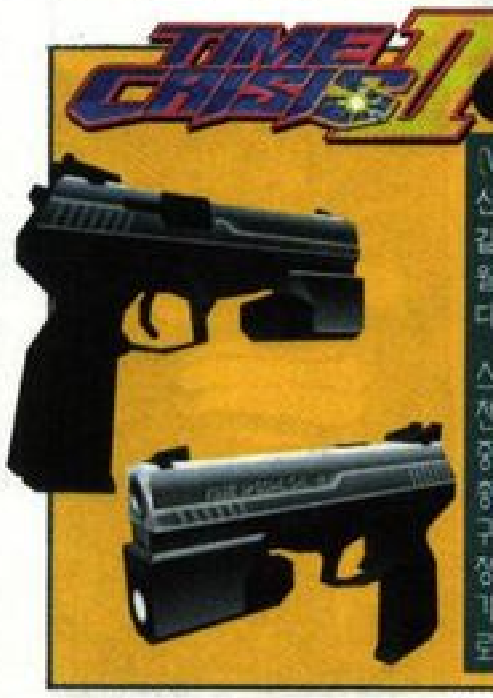
키스와 로버트는 크리스티를 사이에 두고 오랫동안 다투어오던 친구이자 연적의 입장. 그러나 크리스티는 금발의 키스를 사랑한다. 그러나 키스는 크리스티를 진심으로 사랑하지 않고 한때의 불장난으로 생각한다. 또한 키스는 교활함으로 언제나 순진한 로버트를 압도하고…. 그 와중에서도 로버트는 크리스티를 사랑하는 마음을 주체할 수 없는데…. 어느날 임무 도중 크리스티가 적에게 납치되었다는 소식을 들은 키스와 로버트. 로버트는 이번 기회에 크리스티의 마음을 사로잡을 생각을 하는데….





그래 그 때도··
부르르
크리스티~
같이 가아
왜그래 로버트?
저 있잖아…
발그레
안절부절
두근두근
저·이거 내가 만든건데…
슥
아··미안 키스와 점심약속이 있어서··
쿵
꾹
홱
죽인다 키스!
팟
왜그래~어서 가자 로버트
으…
툭
에리어 1-6
그래 저걸 이용하자
핑
흔들
탕
탕
탕
우루루
꽥
쿵
쿵
뭐하는 짓이야 위험하잖아!
발끈
미안
운좋은 놈 결국 이방법을 써야하는가·
으드득
어이~ 바보 검정 문어
쿵
어떤놈이야 내가 제일 싫어 하는 말을…





서브 머신건

(VSSE 에이전트 용 특수 권총 최신 모델 '같은편 쏘지좀 마')
같은 VSSE요원을 쏠 경우 다음달 월급에서 10,000원씩 공제가 된다. 물론 대미지는 0

스펙
전체길이: 277mm
중량: 2,150g(택티컬 유니트 장착시)
총신의 길이: 6인치
구경: 45 VSSE 스페셜
장탄수: 9+1
기타: VSSE 주거래 은행과 실시간으로 접속 가능한 특수 무선 단말기 장착




비겁한 놈! 여자를 인질로 잡고 뭐하는 짓이냐!
뭐? 인질이라고?
씨익
헉! 그러고 보니
일반적인 인질의 모습
인질을 죽이겠다!
꺄악
HELP ME!
현재 크리스티의 모습
I LOVE YOU
캬캬—
약오르지롱~
엉-엉-
크리스티
콸
콸
왜 부르지 평민들? 가난한 인간에겐 볼일 없어!
쯔안
그녀의 이름은 크리스티 디아즈
다알링 사랑해 잉
크하하~
츄아
크리스티
탕 탕 탕 탕 탕 탕 탕 탕 탕 탕 탕 탕 탕 탕 탕 탕 탕 탕 탕
미워
-10000
재들 뭐해
투하
-10000
-10000
-10000
-10000
-10000
-10000
로버트의 통장 잔고 3,280원
웅?
지잉
드아아
Nuclear launch detected.
사랑에 속고... 돈에 울고...

3D 격투의 세계와 무술

이소룡과 절권도





덤 드래곤(The Dragon)

우리 주위에서 괴상한 기합소리를 내며 무술을 하는 장면들을 흔히 접할 수 있다. 영화「덤 앤 더머」의 주인공 짐 캐리가 공상하는 장면이라든지,「라이온 킹」의 예언자 원숭이가 요상한 기합소리를 내며 하이에나를 무찌르는 장면 등등…. 뿐만 아니라 오락실 대전 격투게임에는 으레 괴상한 기합소리를 내는 동양인 캐릭터가 하나씩은 반드시 나온다. 아랑전설시리즈의 한국인 캐릭터 김갑환사범도 '아쵸', '옷', '와챳' 이런 고음의 기합을 한다.

반라의 육체, 동양인, 화려한 발차기 그리고 요상한 기합소리…. 이런 코드들을 모두 합쳐 놓으면 머리 속에 떠오르는 누군가가 있다.「슈퍼 스트리트 파이터」의 페이 롱,「월드 히로즈」의 K · 드래곤,「데드 오어 얼라이브」의 잔 리,「철권」의 포레스트 로우,「버철 파이터」의 재키 브라이언. 오리지널리티가 강한 개성있는 캐릭터를 추구하는 대전 격투게임에서조차 빼놓지 않고 등장하는 전형적인 '동양 무술가의 원형'을 제공한 전설적인 무도가이자 액션 스타, 그가 바로 이소룡(본명 진번 振藩 : 1940-1973)이다!!.

죽은지 25년이나 지난 지금까지도 영화의 격투 신 컨셉이나 격투게임의 원초적인 아이디어를 끊임없이 제공하는 액션 스타 이소룡. 32세의 젊은 나이에 사망한 그였지만 그가 무술계에 남긴 발자취는 실로 거대한 것이었다.


로우


잔리


재키

이소룡의 생애

1940년 11월 27일 미국 샌프란시스코에서 태어난 이소룡은 어릴때 가족과 함께 홍콩으로 왔다. 원래 유명한 배우였던 아버지 '이해천'의 영향으로 어려서부터 영화와 연기에 익숙한 환경에서 성장하게 된다. 6살때 처음으로 아버지와 함께 출연한 영화「금문녀」를 계기로 이소룡은「세로상」을 본격적인 데뷔작으로 하여 그 후 꽤 유명한 아역배우로 자리잡게 되었다. 예명 '소룡(小龍)'도 바로 이 시절에 얻게 된다.


이소룡의 아버지, 이해천

어린시절 이소룡은 모범적이지는 않았다. 학교 성적도 좋지 못하고 점점 빗나가기만 하더니 결국에는 홍콩 구룡의 번화가를 누비는 불량배가 되었다(이소룡은 당시 유행하던 차차차 춤에 명수였다. 그는 차차차 대회에서 우승한 적이 있는데 이 춤실력은 구룡을 누비던 불량배 시절에 닦은 것이다).

남에게 지는 것을 무척 싫어했던 그는 꽤 강한 싸움꾼이 되었으나 어느 날 학교 급우에게 싸움을 걸었다가 호되게 당하게 된다. 나중에 그 사람이 쿵푸를 배우고 있었다는 것을 알고 그 날로 이소룡은 친구 소기린과 함께 이 도장 저 도장을 찾아다니게 된다. 그 후 당랑권과 왕운전의 소림파 권법을 배우면서 정신수양에 관심을 두기보다는 이 기술 저 기술을 모방해 사용하기 시작하면서 이소룡은 더욱 더 강한 싸움꾼이 되었다.

아버지 이해천은 이소룡이 무도정신에 눈을 떠 바른 길로 나가기를 바랬으나 이소룡은 계속 빗나가기만 했다. 이해천은 고민 끝에 그를 당시 홍콩 오매파영춘권(五梅派詠春拳)의 종사이며 고결한 인격자로 알려졌던 엽문(葉問)선생에게 맡겼다. 이때부터 이소룡은 무도의 정신에 눈을 뜨기 시작해 기술적으로 정신적으로 많은 것을 익히게 된다(영춘권은 절권도의 근본이 되었다).

불량배 시절의 업보에다가 고위 관료의 아들을 싸움에서 다치

게 한 이유로 더이상 홍콩에 머무를 수 없게 되자 이해천은 아들의 인격완성의 최후 수단으로 단돈 100달러만 쥐어준 채 미국 샌프란시스코행 편도 여객선에 태우게 된다. 이것이 이소룡 18세의 일이다.

이소룡은 미국에서 고학으로 시애틀(Seattle)의 워싱턴 주립대학 철학과에 입학하였다. 여기서 아르바이트로 친구들에게 쿵푸를 가르친 것이 계기가 되어 오클랜드(Oakland)에 최초의 도장을 세우게 된다. 이 시절에 그는 린다 에밀리와 만나 결혼을 하게 되었으며 최초로 절권도의 개념을 세우게 되었다.

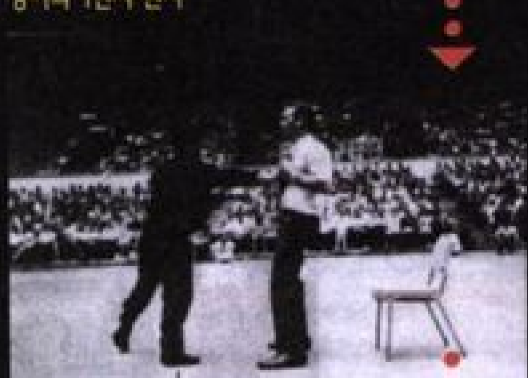


소룡과 에밀리

1967년 롱비치에서 세계 가라데 토너먼트 대회. 이 대회에 처음으로 보여진 절권도의 연무 시범이 세계 최초의 절권도 등장 무대가 된다. 처음 보는 '황당한' 스타일에 많은 무도가들이 회의적인 반응을 보였으나 파워, 스피드 등을 겨루는 시합에서 이소룡을 이긴 사람은 아무도 없었다. 특히 이 대회에서 그는 경이로운 '1인치 펀치'의 시범을 보인다. 이 '1인치 펀치'는 말 그대로 상대의 몸 2.5cm 앞 지점에서 펀치를 날리는 것으로 많은



경이의 1인치 펀치



암경의 하나인 촌경(寸勁)으로 추측된다



사람들이 이 테크닉에 도전해봤지만 상대를 뒤로 밀려나게는 했어도 날려 보내지는 못했다.

이소룡은 이 대회에서 할리우드의 인사 스털링 씨리판트를 만나게 되어 본격적인 스타의 길에 나서게 된다. 그후 TV드라마 「그린 호넷」에 주연급의 배역을 맡던 중 홍콩의 골든 하베스트(嘉禾電影公司)에서 영화출연 제의가 들어왔다. 골든 하베스트에서의 첫 출연작이자 그의 최초의 영화 「당산대형(唐山大兄:The Big Boss, 미국명: The Fist of Fury)」은 대성공을 거둔다. 실화를 바탕으로 제작한 두 번째 영화 「정무문(精武門:The Fist of Fury, 미국명 The Chinese Connection)」역시 대성공하였다. 이후 직접 제작·감독을 담당한 「맹룡과강(猛龍過江:The Way of the Dragon)」까지 성공을 거두면서 이소룡은 영웅으로 부상한다. 그러나 최고의 자리에 올라갈수록 언론과 세간에는 적이 늘어가고 무도가로서 그의 절권도를 극단적으로 비판하거나 절권도를 사파로 규정하여 그의 목숨을 노리는 사람들도 생겼다. 또한 촬영 현장에서 자잘한 엑스트라마저 그에게 도전을 걸어오기 일쑤였다. 그때마다 이소룡은 최대한 싸움을 피했지만 어쩔 수 없는 경우에 펀치 한두방으로 상대를 눈 깜짝할 사이에 끝내버렸다고 한다. 이윽고 미국 워너브라더스에서 촬영한 영화 「용쟁호투(龍爭虎鬪:Enter the Dragon)」의 대성공으로 이소룡은 일약 세계적인 배우로 각광받게 되었다. 그러나 영화「사망유희(死亡遊戲:The Game of Death)」의 액션장면 촬영만 마친 상태에서 돌연 죽음을 맞이한다. 1973년 7월 20일, 그의 나이 32세였다. 언론에는 뇌종양이라고 발표되었다.



관속의 이소룡



맹룡은 승천했다

영춘권(詠春拳)

이소룡의 절권도(截拳道)의 기본이 된 권법은 남파소림권(南派少林拳)의 전형적인 단타(短打)권이다. 수많은 투로가 존재하는 타권법에 비해 영춘권은 소념두·심교(尋橋)·표지(標指) 이렇게 세 가지의 투로밖에 존재하지 않는다. 연습은 영춘권 독특한 목인상을 사용하며 사람들끼리의 근거리 실전 대련을 많이 하는 실전적 권법이다. 절권도의 가장 기본적인 발상인 '최소한의 움직임으로 최대의 효과를 얻는다'는 바로 이 영춘권의 특기이기도 하다.

영춘권의 창시 전설은 복건성 소림사(少林寺: 복건의 소림사는 전설로만 전해진다. 현재 남아있는 소림사는 하남성의 소림사이다)의 고승 지선선사(至善禪師)의 여제자 엄영춘(嚴詠春: 출가명 오매선사五梅仙師)에 의해 400여년 전에 창시되었다고 한다. 영춘권이 세상에 퍼진 것은 근대 중국의 광주(廣州) 불산(佛山)의 양찬(梁贊)이 쾌자(筷子)의 거리에서 약방을 운영하며 영춘권을 가르친 것이 발단이 되었으며, 이후 3대째 종사가 바로 엽문(葉問) 선생이다.



오매선사 초상

영춘권은 앞서 설명한대로 불필요한 모든 동작을 생략한 상태에서 목인상 단련과 실제 대련을 통해 초근거리



엽문 선생과 이소룡

공방을 특기로 하는데 실제로 사용되는 수법은 직권(스트레이트)과 표지(손가락으로 찌르기) 정도이다. 영춘권은 특히 8개 범위의 방어수법을 통하여 방어와 공격이 동일한 동작으로 이루어지는 연소대타(連消帶打)의 권으로도 유명하다. 예를 들어 다음 사진의 동작들처럼 방어와 공격이 따로 나누어지는 것이 아니라 단 한 동작에 모든 것이 결정나게끔 한다.



고전적 방어

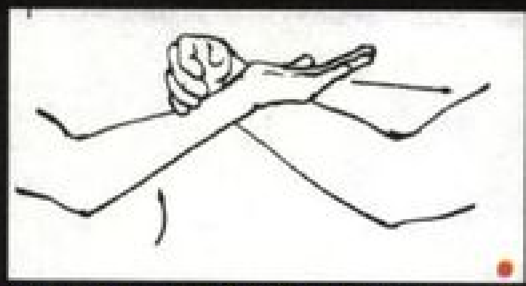


두개 동작이다

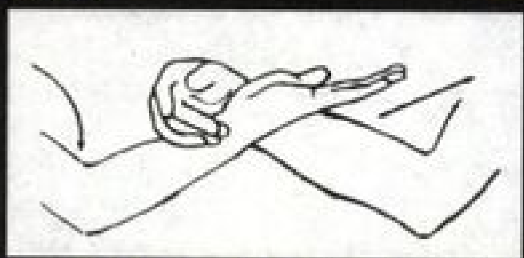


연소대타

근거리 공방을 위한 손동작으로 탄수(彈手)·복수(伏手)와 팔꿈치 등을 사용하는 방어용 손동작이 있다. 이 단련을 위한 초근거리 대련법이 유명한 영춘단리수이며 이소룡의 손동작에도 자연히 이것이 배어 있다. 「철권3」의 마셜 로우의 기술인 페이크 스텝도 사실 이러한 영춘수법의 응용형이다.


좌측은 단수로 찌른다. 우측은 복수로 방어한다

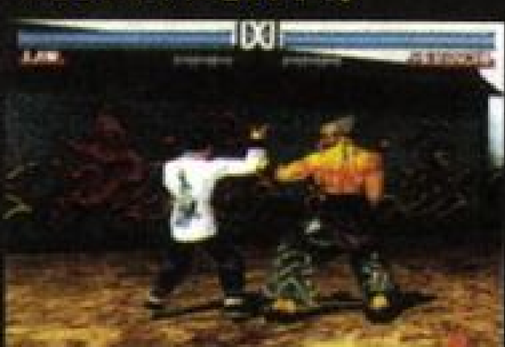

우측은 복수로 젖히려고 한다. 좌측은 장격으로 공격 시도

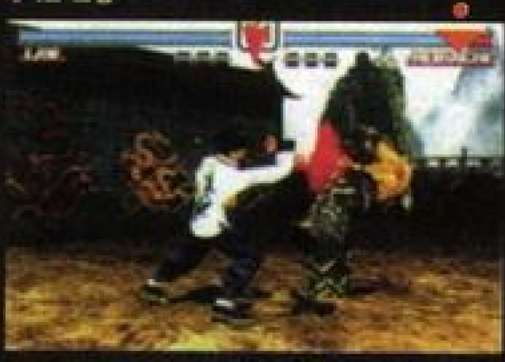

우측의 공격을 좌측은 팔꿈치를 세우는 방수로 막는다




이 수법이 페이크 스텝의 원형


이부분은 트릭 라이트 블로우에 해당


페이크 스텝


트릭 라이트 블로우

절권도(截拳道)

절권도는 이소룡이 창시한 무술 철학이지 하나의 유파(流派)는 아니다. 절권도는 특정한 형식과 이론에 대한 교조적인 신봉을 거부하며 기존의 형식적인 권법의 체계를 타파한다. 개인차가 있을 수밖에 없는 인간의 특성을 고려하여 자신만의 무술을 만들어 나갈 것을 주장한다. 이것은 마구잡이를 뜻하는 것은 아니며 인간으로서 일정한 경지를 이루게 되었을 때 정작 이론과 형식은 무용지물이 되며 오직 상황과 자기 자신만의 특성이 자신의 무술 형식을 제어하게 된다는 이론이다. 이것을 이소룡은 '찻잔에 따른 차는 찻잔에 맞추어 그 모양이 변한다'는 말로 표현하였는데 이것은 절권도의 이념, '무형의 형(style of no style)'을 단적으로 드러내주는 말이다. 어떠한 무술에 몸을 담게 되던 자아완성의 수단으로서 무도의 길을 걷는 이상 결국 그 무술은 자신의 특성에 맞추어 자신만의 무술로 발전하게 되는 것이다. 이러한 의미에서 절권도는 무술의 유파가 아니라 하나의 철학이다. 안타깝게도 이소룡은 절권도를 완전히 정리하기 전에 사망하여 그가 세상에 남긴 것은 자기자신의 무술 테크닉밖에 없다. 절권도는 현재 미국에서 대니 이노산토(영화 「사망유희」에 출연한 봉술사) 등 소수의 사람들에 의해 그 명맥을 유지하고 있다.

영춘권을 베이스로 태권도, 무에 타이, 공수도, 합기도, 유도, 사바테, 권투, 심지어는 레슬링까지 연구하여 그 유효한 테크닉들을 받아들이고, 거기에 절권도의 이론을 적용하여 창시한 이소룡의 무술의 형식을 '즈엔판쿵푸' 또는 '진번절권도(振藩截拳道)'라고 부른다(즈엔판은 진번의 중국발음).

이소룡이 실전적 영춘권의 한계를 느끼고 본격적으로 절권도 연구를 시작한 계기는 1960년대 후반에 샌프란시스코 차이나타운의 백학문(白鶴門)의 무술인 왕걸문(王傑文)의 도전이었다. 이소룡의 전형적인 영춘권으로 시작된 무서운 공격에 당황한 상대는 큰 동작으로 도망만 다니게 되었다. 그런데 문제는 영춘권으로는 이렇게 도망 다니는 상대를 도저히 따라잡지 못했다는 것이다. 이제까지 이소룡의 주된 공격 기술은 단거리 지점에서의 선제 공격이나, 상대의 공격을 비켜내고 허점을 노리는 방법이었다. 마침내 이소룡은 자세건 뭐건 상관없이 도망가는 상대에게 와락 달려들어 쓰러뜨린 뒤에 무차별로 주먹을 몇 번 내지른 뒤 상대의 항복을 얻어내었다. 생각같아서는 30초에 끝내고 싶었지만 영춘권 동작의 단타의 한계로 의외로 시합이 오래 끌게 된 것이다. 이에 충격을 받은 이소룡은 본격적으로 절권도를 연구하기 시작한다(이 결투의 과정이 영화 「더 드래곤: 브루스 리 전기」에 나오는데 엄청 과장되어 나온다).

이런 연구 끝에 탄생한 절권도는 거의 모든 지점에서 실전적인 이론들을 도입한 것이었다. 절권도의 손기술에는 기본적인 공방구조에 영춘권이 들어가며 기타 실전적인 연속펀치


이소룡 초기의 자세. 영춘권의 참춘(站春)이다


절권도 연구 이후의 실전적인 자세. 우리에겐 이미 익숙하다


권투의 연속공격




드래곤 스톰




잔 리의 보디 블로우


사진만 봐도 속도가 짐작이 간다


재키의 연속공격



기술은 권투에서 많이 도입했다. 기본적으로 이러한 공격적인 전법의 기본이 되는 것은 물론 엄청난 스피드이다. 이런 공격들은 로우의 '드래곤 스톰', 잔리의 '바디 블로우', 재키의 '잽 더블 스트레이트' 등 공격들로 재현되기도 하였다.

이소룡의 손기술들 중에 인상적인 것은 바로 백너클(등주먹) 기술들이다. 이 경우에도 절권도의 백너클은 다른 유파의 것보다 빠른 공격과 빠른 회수를 위한 연구가 되어 있다. 사진을 보면 알 수있듯이 타 유파의 백너클은 원심력을 이용한 회전기술이기 때문에 준비 동작이 길다.



이 상태에서 회전하며 나간다

그러나 이소룡의 백너클은 동작의 발현방식이 마치 잽이나 스트레이트처럼 빠른 속도를 위하여 고안되어 있다.

특히 이소룡이 많이 도입한 기술들은 주로 발차기 쪽이다. 영춘권의 단타의 손기술을 보완하기 위한 가장 실전적이고 파괴적인 발차기 기술이



고전적인 방식과 비교해보자



동작의 낭비가 없음에 유의하라







잔리의 백너클 회수 동작

바로 옆차기와 그 응용기술들이였다. 이소룡의 특기는 그 중에서도 중단 옆차기, 리딩 사이드 킥 혹은 스텝 인 미들 킥으로 알려져있는 기술이다. 70파운드의 샌드백 뒤에 사람이 버티고 서있는데도 둘 다 날려버릴 정도로 이소룡은 옆차기가 강하였으며(상대는 날아가 벽에 부딪혀 목부상을 당했다), 공중에 날린 송판을 옆차기로 갈라놓을 정도로 빨랐다(공중에 떠있는 것을 쳐내는 것이 아니라 부셔버리는 것은 상상하기 힘든 속도를 암시한다). 이 경우에 이소룡이 중요시 한 것은 보통 앞돌려차기로 부르는 훅 킥이나 돌려차기의 경우 회전반경 때문에 타격 속도가 느려지는 것을 방지하고자 했다. 즉 화려한 준비동작이나 불필요한 자세들을 모두 배제한 채 최단거리, 최대속도의 공격을 내뻗는다는 '직선의 원리'가 아주 중요하게 적용된 케이스이다.

물론 사이드 킥이든, 훅 킥이든,



로우의 트릭 레프트 사이드 킥





페인트 동작에 주목







리버스 훅 킥이든 어떠한 종류의 킥이든 필요한 곳에는 반드시 사용할 수 있어야 한다는 것이 그 모든 것에 가장 앞선 대전제였다. 큰 타격을 주긴 힘들지만 빠른 견제를 위해선 훅 킥이 아주 유용히 쓰일 경우도 많다. 특히 방어를 예상한 상태라면 하나의 발차기를 중도에 훅 킥으로 변경시켜 방어



를 피해 공격하는 변칙적인 수법도 이소룡이 아주 즐겨 사용하던 방법이다. 영화「맹룡과강」중에서 로버트 월(수염난 미국인)에게 사용한 앞차기에서 훅 킥으로 전환하는 공격의 속도는 직접 눈으로 보지 않으면 믿기 어려울 정도이다(중국인들은 이소룡을 '이삼각(李三脚)'이라고 불렀다. 좌측 우측으로 차는 발차기의 속도가 마치 발이 세 개가 있는 듯 빠르다고 해서 붙여진 별명이다).



이소룡의 훅 킥. 이보다 더 완벽할 순 없다



오히려 로우의 훅 킥이 더 영성해 보인다

훅 킥의 경우에도 역시 직선의 원리는 도입되어 있다. 태권도 용어로



하단 사이드 킥

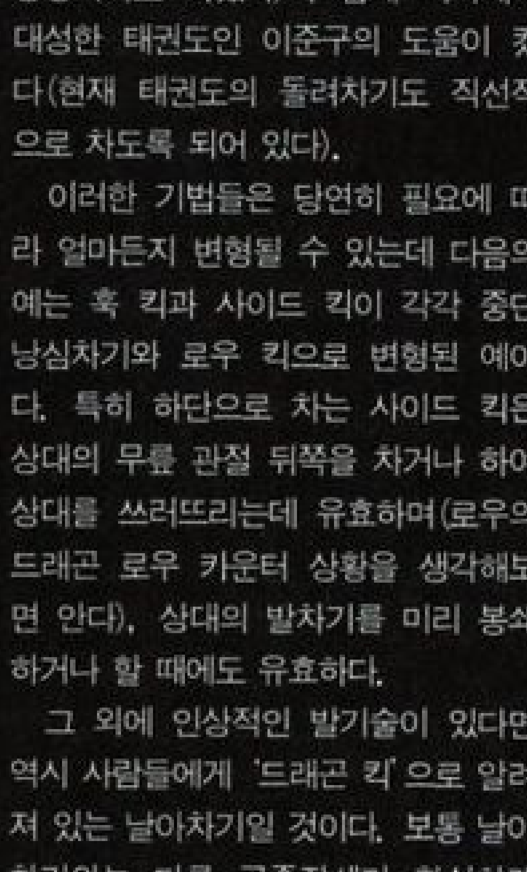


중단 훅 킥

는 '돌려차기'로 불리는 것처럼 원래 훅 킥은 말 그대로 허리와 다리를 돌리는 원심력이 주로 사용되는 기법이었는데 이것을 직선적인 스냅을 이용한 발차기로 변형한 것이다. 사실 이러한 발차기의 연구에 개인적으로 이소룡에게 많은 도움을 준 것은 이행웅(얼마전에 TV에서 그에 대한 다큐멘터리가 방영되기도 하였다)과 함께 미국에서 대성한 태권도인 이준구의 도움이 컸다(현재 태권도의 돌려차기도 직선적으로 차도록 되어 있다).

이러한 기법들은 당연히 필요에 따라 얼마든지 변형될 수 있는데 다음의 예는 훅 킥과 사이드 킥이 각각 중단 낭심차기와 로우 킥으로 변형된 예이다. 특히 하단으로 차는 사이드 킥은 상대의 무릎 관절 뒤쪽을 차거나 하여 상대를 쓰러뜨리는데 유효하며(로우의 드래곤 로우 카운터 상황을 생각해보면 안다), 상대의 발차기를 미리 봉쇄하거나 할 때에도 유효하다.

그 외에 인상적인 발기술이 있다면 역시 사람들에게 '드래곤 킥'으로 알려져 있는 날아차기일 것이다. 보통 날아차기와는 다른 공중자세가 확실하게 잡혀있는 기술로서 이소룡의 경우 도약의 높이가 무려 2m를 넘었다. 영화 「사망유희」중에서 마지막으로 상대하



로우의 드래곤 로우 킥

는 악당 '하킴' 역으로 나온 상대는 바로 다름 아닌 농구선수 카림 압둘 자바였다. 그의 키 높이로 날아차기를 한다는 것을 상상해보라(참고로 「사망유희」에서 이소룡은 세명의 파이터를 차례로 상대한다. 첫 번째 상대가 이소룡에게 쌍절곤을 가르쳐준 필리핀인 대니 이노산토, 두 번째가 초기 한국 합기도의 거물 지한재, 세 번째가 농구선수 카림 압둘 자바이다).

이러한 기술들은 절권도의 몇 가지 공격기술들에 지나지 않는다. 이러한 기술을 기동력있는 통합적인 공방으로 엮어주는 것이 바로 기민한 스텝과 풋워크이다. 아래 사진에 나와있는 이동방식은 다른 유파의 권법이나 격투기에서도 기본적으로 사용하는 것이다. 그러나 이동 중에도 기본적인 방어자세를 유지하는 것이 중요하며 이 모든 이동이 가벼운 스텝으로 이어진다. 특



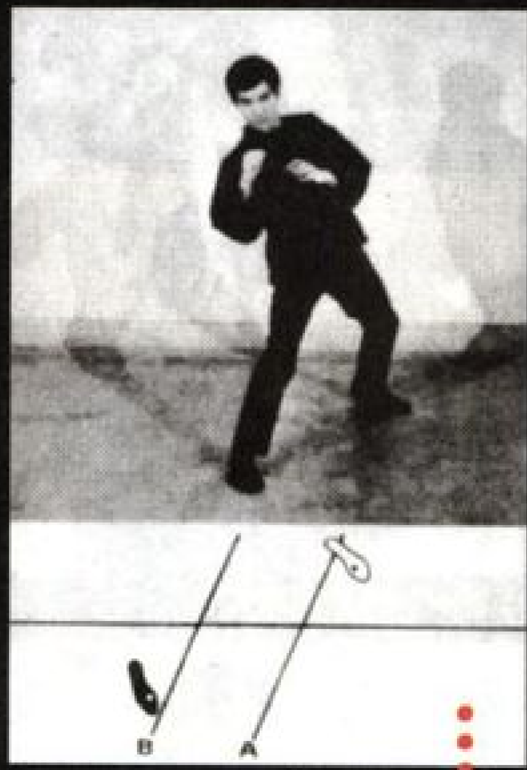
이소룡의 '드래곤 킥'



잰 리의 드래곤 킥



우측으로 사이드 스텝







좌측으로 사이드 스텝







우측 사이드 스텝



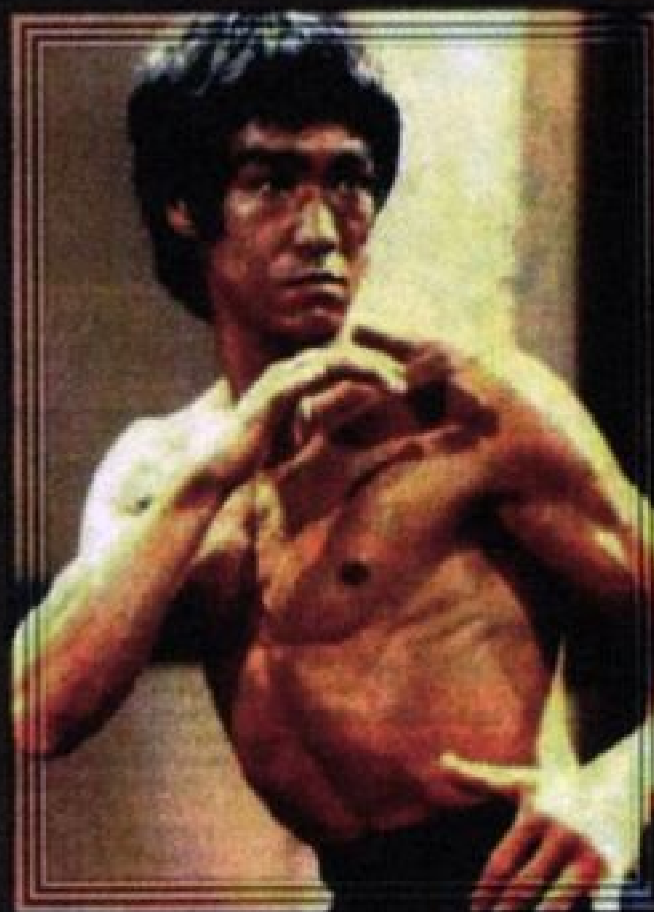
좌측 사이드 스텝

히 공격·방어·이동이 끊임없이 변화 또는 순환하는 리듬으로 이어져있는 것이 절권도의 특징이라 하겠다. 게임의 경우 이러한 스텝들을 완전히 재현시키는 것은 아직 무리일까? 「철권3」의 로우의 이동 동작들은 원본(?)에 비하면 어색하다.

이러한 몸기술 이외에도 이소룡은 자신의 저서 "절권도의 도(The Tao of Jeet-Kune Do)"에서 여러 가지 정신적·육체적 전술을 밝히고 있다. 무술의 통합성, 정밀성, 내구력과 자세,



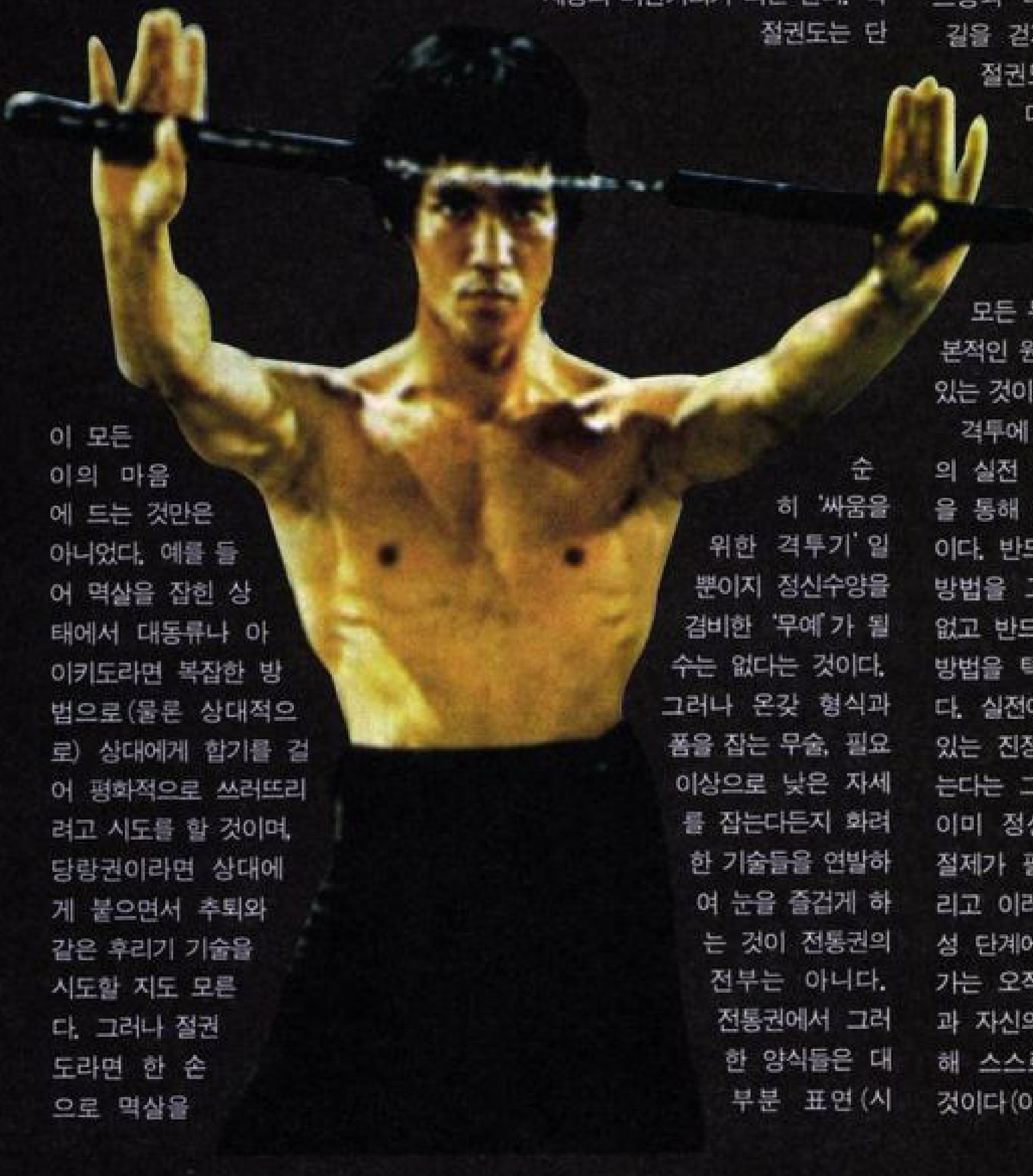
시각, 스피드, 타이밍, 태도, 페인팅 등등 상당히 많은 요소들에 대한 고찰을 통하여 이루어진 종합 무술이 바로 절권도이다. 비록 영화의 액션이 조작되고 연출된 것이긴 하지만 이소룡은 자신의 절권도의 이론을 영화상으로 최대한 반영하려고 노력하였다. 특히 그의 독특한 괴조음(怪鳥音)과 도발적인 태도들은 상대의 심리를 압박하기 위한 전술로서 많이 사용되고 있다. 요즘에 가끔 이소룡을 흉내내는 코미디에서나 등장하는 것이긴 하지만 이소룡의 영화를 한번쯤 본 사람들이라면 그 괴조음은 결코 잊을 수 없다.





이쵸오오오

기술적으로 여러 문파와 격투기의 실전적인 요소들만을 도입하여 종합적인 격투술로 완성된 절권도는 실전을 가장 중요시한다. 그러나 이런 요소들



이 모든 이의 마음에 드는 것만은 아니었다. 예를 들어 멱살을 잡힌 상태에서 대동류나 아이키도라면 복잡한 방법으로(물론 상대적으로) 상대에게 합기를 걸어 평화적으로 쓰러뜨리려고 시도를 할 것이며, 당랑권이라면 상대에게 붙으면서 추퇴와 같은 후리기 기술을 시도할 지도 모른다. 그러나 절권도라면 한 손으로 멱살을 잡은 상대의 손을 붙잡고 다른 손으로 곧장 상대의 코를 향해 강한 스트레이트를 날리라고 할 것이다. 그 뿐만 아니라 완전히 제압하기 위하여 후속공격으로 상대의 낭심을 차 쓰러뜨린 뒤에 마무리로 상대의 옆구리를 발로 걷어차는 전법을 생각할 수 있다. 이러한 절권도의 '실전성'은 항상 고전 문파와 세상의 비판거리가 되곤 한다. 즉 절권도는 단순히 '싸움을 위한 격투기'일 뿐이지 정신수양을 겸비한 '무예'가 될 수는 없다는 것이다. 그러나 온갖 형식과 폼을 잡는 무술, 필요 이상으로 낮은 자세를 잡는다든지 화려한 기술들을 연발하여 눈을 즐겁게 하는 것이 전통권의 전부는 아니다. 전통권에서 그러한 양식들은 대부분 표연(시범, 보여주기)용 투로에서 등장한다. 그 기본적인 토대를 생각해 본다면 절권도에서의 그 정도로 낮은 자세를 잡을 수 있다는 것, 그 정도로 높은 도약과 정신없이 화려한 움직임을 연발할 수 있다는 것은 그만큼 기술적인 훈련과 체력이 겸비되어 있다는 상태를 말한다.

이소룡의 절권도는 무예가 아닌 싸움을 위한 단순 격투기인 것인가?

여기에 대한 개인적인 해석은 이렇다. 실상 전통권사도 경지에 이른 자는 특정 형식과 방법에 얽매이지 않는 '고수'의 면모를 보인다. 수많은 권법의 달인들과 조사들도 결국 자기 극복의 과정을 통하여 새로운 기술을 만들고 새로운 문파로서 독립하게 되었다. 이들도 스승은 있었으되 결국 스승과 다른 자신만의 길을 걷게 된 것이다.

절권도는 전통권에 대한 역설적인 비판을 통하여 전통권, 절권도, 격투기를 떠난 모든 무예의 가장 근본적인 원리를 제시하고 있는 것이다.

격투에 있어서 절권도의 실전 역시 정신수양을 통해 이루어지는 것이다. 반드시 '평화로운' 방법을 고집할 이유도 없고 반드시 '파괴적인' 방법을 택할 필요도 없다. 실전에서도 통할 수 있는 진정한 무공을 쌓는다는 그 과정 자체에 이미 정신적인 수양과 절제가 필수적이다. 그리고 이러한 수련의 완성 단계에 다다른 무술가는 오직 자신의 판단과 자신의 가치관을 통해 스스로를 절제하는 것이다(이것을 몇몇 사람들은 니체의 '초인' 이론과 비교하기도 한다).

이상의 견해는 다시 한번 말하지만 지극히 개인적인 것이었다. 유구한 역사의 고전 무도에 과감히 도전한 브루스 리…. 실전적인 무도로서 이소룡이 내세운 절권도는 과연 어떠한 사람들이 말하는 것처럼 무도가 아닌 그저 '격투기'에 불과한 것인지는 여러분 스스로 생각해보길 바란다.

"절권도는 무한(無限)으로 유한(有限)을 상대하고, 무법(無法)으로 유법(有法)을 상대한다." -이소룡-





명작 스테이션

사쿠라 대전

Vol. 4



한여름 밤의 꿈

게임에 가려져 보이지 않았던 이야기들을
화면 가득 채워준 애니메이션 사쿠라 대전이 이번 편으로 마무리된다.
게임에서 다뤄졌던 이야기 전반을 다시 즐길 수 있으면… 하는
팬들의 바램을 뒤로하고 최종편이 되어버린 애니메이션 사쿠라 대전.
아쉬움을 가슴에 묻고서, 게임이나, 언젠가 나올
애니메이션의 두 번째 시리즈를 기다리며,
제 4부 '한여름 밤의 꿈' 을 감상하자.

대장이 되어 가는 오오가미


하나구미 대장으로 임명된 오오가미 이치로는


제도를 노리는 크로노스와의 전투를 펼치며


지금은 제국 화격단의 대장일뿐만 아니라


한사람의 인간으로서 대원들과 마음을 주고받을 정도가 되었다

여름밤

제도 동경의 료코쿠, 선상에서 불꽃놀이를 즐기는 동경시민들의 모습이 여유롭고 평안해 보인다. 여름 밤하늘을 수놓는 화려한 불꽃들. 어른이고 어린이고 할 것 없이 아름다운 밤하늘을 보며 즐거운 모습들이다. 같은 장소, 하나구미의 대원들도 선상에서 불꽃놀이를 즐기고 있었다.


뱃놀이 겸 불꽃놀이를 즐기는 하나구미 대원들

모두들 즐거운 모습이지만 유독 사쿠라만은 더욱 흥분한 모습이다.

사쿠라 : 와~ 멋져!
스미레 : 그렇겠군요. 사쿠라양은 촌소녀니까 말이에요.


사쿠라를 놀리는 도시여자 스미레

여느 때와 다름없이 심한 말을 뱉는 스미레지만 아름다운 밤하늘 덕인지 아무런 부딪힘도 없이 지나간다. 이때 뱃머리 쪽에 오오가미의 모습이 보인다.

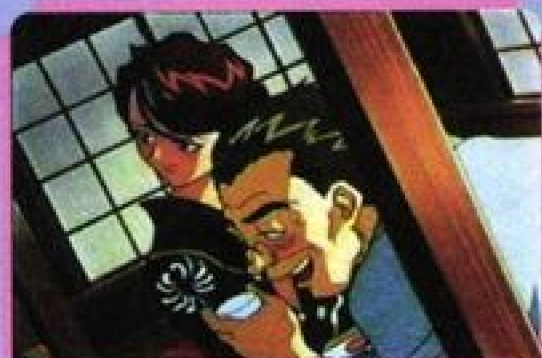
오오가미: 오래 기다리셨습니다!


오오가미의 손에는 수박이 담긴 접시가 들려 있었다

아이리스 : 수박이다!!

아이리스의 말이 끝나기가 무섭게 수박으로 돌진하는 칸나와 홍란. 아이리스도 질세라 따라 붙는다. 수박에만 정신이 팔린 대원들은 오오가미에게 엄청난 기세로 달려들고, 갑자기 달려드는 대원들의 힘에 못 이겨 오오가미는….


와! 물 속이다!! 물에 빠진 오오가미


술에 빠진 중년들

오오가미는 바쁩니다


상쾌한 아침!

이튿날 아침, 잠을 깨기가 무섭게 사쿠라가 오오가미를 찾는다. 용건은 도구실 청소를 도와달라는 것. 대원들을 돕는 것도 대장의 사명! 열심히 사쿠라를 도와 청소에 열을 올린다. 조용한 아침은 여기까지. 걸레 자루를 타고 기어오르는 생쥐에 놀란 사쿠라는 걸레자루를 휘두르고, 선반의 기둥을 보기 좋게 산산조각 내 버린다. 죄없는 오오가미는 선반 위의 물건들을 모두 뒤집어쓰고….


잠이 깨기가 무섭게 사쿠라의 청소를 돕는 오오가미


생쥐 출현!


오! 폭주 사쿠라!


오오가미가 무슨 죄냐?

사쿠라가 내리친 선반 공격의 여파가 가시기도 전에 이번엔 홍란의 호출이다. 화투상대가 되어달라는 것. 알다시피 홍란은 도박의 여왕. 오오가미가 홍란의 상대가 될 리 없었다.


화투다!


이게 뭔, 재미없어서~

화투장과의 씨름이 간신히 끝날 무렵, 이번엔 아이리스로부터의 호출. 자신이 입을 옷을 골라달라는 것이었다.

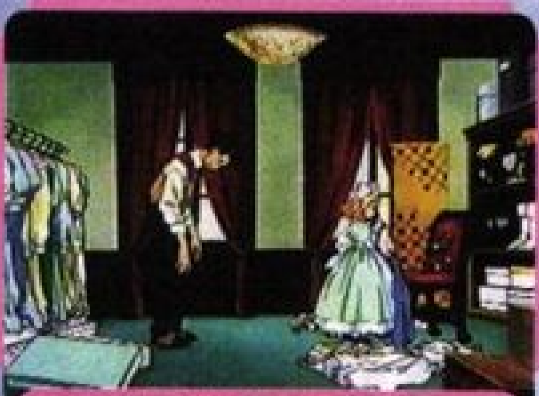
아이리스 : 이게 귀여워?
오오가미 : (끄덕 끄덕)

아이리스 : 이게 귀여워?



이거도 끄덕, 저거도 끄덕

이야기를 듣는 지 마는지, 아니면 모든 옷이 다 귀여워 보였는지 계속해서 고개를 끄덕여 대는 오오가미. 아이리스는 화가 났는지….



차라리 진품에게 묻는 게 좋겠다

곰인형보다 못한 취급을 받아버린 오오가미. 여기까지만 해도 충분히 지쳐있는데 대원들은 오오가미를 가만 놔두지 않는다. 이번엔 스미레의 비명소리였다. 물에 빠진 스미레를 건져 올리기 위해 풀장 속으로 뛰어드는 오오가미.



스미레를 구하고 흠뻑 젖어버린 오오가미

옷을 말릴 틈도 없이 마리아와 요리, 칸나와 미아 돌보기, 모두의 얘기 상대 등 하루를 노동과 봉사로 채워가고 있었다. 모든 소동이 끝나고 간신히 자기방으로 돌아갈 무렵 요네다가 오오가미를 불러 세운다.

요네다: 오늘하루도 수고했어
오오가미: 아닙니다. 임무니까요.
요네다 : 이제 방으로 돌아가서 쉬면 되겠군… 아! 아니지.

라며 회중전등을 쥐어주는 요네다. 쉴 틈이 없다. 이번엔 극장내 순찰….

오오가미에게 힘을

대제국 극장의 지붕에서 녹초가 되어 뻗어있는 오오가미. 그 모습을 대원들이 내려다보고 있다.



오오가미씨 힘이 없어 보여

스미레 : 저 빼고 모두들 대장을 부려먹기 때문이지요. 예를 들어 누구처럼 미아 돌보기를 부탁한다거나.

칸나 : 흥! 닭살 돋는 목소리로 '소위- 소위' 하던 건 누군데? 이 닭살녀야!



또 싸움이다

바로 위에서 떠드는 소리도 들리지 않는지 멍하니 누워있는 오오가미.

마리아: 이제 오오가미 대장에게 폐 끼치는 일이 없도록 주의하자고!



오오가미 녹다운…인가?

오오가미의 고민

순찰을 돌던 오오가미는 무대 위에서 수련 중이던 사쿠라를 만난다. 사쿠라는 대원들과의 이야기를 오오가미에게 전한다.



사쿠라와 대화를 나누게 된다

오오가미 : 그랬군. 모두들 걱정해 주고 있었구나. 모두에게 신경을 쓰는 것은 대장의 할 일인데…. 이래선 대장 실격인걸….

사쿠라 : 하지만 저도 오오가미씨의 일이 너무너무 신경 쓰이는 걸요!

말과 분위기가 이상해지자 당황한 사쿠라는 자기가 한 말을 변명하려 한다.



…♡…?

사쿠라 : 아니…그게 아니라…!

그러나 더욱 당황한 것은 오오가미였다. 시선 둘 곳을 찾지 못하고 이리저리 고개를 돌리던 오오가미. 그러다 문득 자신의 옆을 보는데, 거기엔….



쥐!



너무 놀란 나머지 오오가미는 옆으로 몸을 날리는데…



그게 아니라니까~

뜻밖의 습격(?)에 사쿠라는 따귀로 응수하고, 본의 아니게 사쿠라를 안아버린 오오가미는 머리를 조아리며 사과를 한다.

오오가미 : 용서해 줘 사쿠라! 일부러 그런 게 아니라….
사쿠라 : 용서 못해요!
오오가미: 으…어떻게 하면 용서해줄 거지?
사쿠라 : …아까 물어본 것에 대답한다면 용서해 드리죠.
오오가미:…?
사쿠라: 대장도 인간이에요 고민이 있으면 얘기해 주세요.



어디 소녀의 몸을!



얘기해 주면 용서하죠. 오오가미의 고민을

오오가미는 자신의 마음속을 털어놓기 시작한다.

오오가미 : 사실은 나 모두가 부러워.
사쿠라 : 부러워요?
오오가미 : 너희들은 제도 방위라는 큰 임무를 맡고 있으면



모두들 오오가미의 이야기를 듣고 있다

서 동시에 연극을 통해 사람들에게 꿈을 주잖아. 그런 너희들이 정말로 부러워.
오오가미 : 난 사관학교 출신이라 싸우는 법 외엔 아무 것도 모르거든. 하지만 너희들은 달라. 사람들에게 희망과 꿈을 주는 힘을 가지고 있거든. 마음속 어둠에 빛을 주는…그런 너희들을 보면….
사쿠라 : 알겠네요. 그러니까 오오가미도 무대에 서고 싶다는 거죠?


무대에 선다…면 이런 모습??

오오가미 : 아니 그런 얘기가 아니라….
사쿠라 : 아…그런 간단한 이야기가 아닌가요? 그럼?
오오가미 : 사실은 나도 잘 몰라. 잘은 모르지만, 나도 누군가에게 꿈을 주고 싶어.



그렇게 말하는 오오가미의 눈에는 희망과 꿈이 가득 차 있었다.


대원들의 눈빛이 말한다 '멋져! 대장'

사쿠라 : 그렇다면 오오가미씨가 연극을 기획하면 되잖아요. 전투에서뿐만 아니라 연극에서도 우리를 지휘해 보는 거예요.

다소 건방지게 읊어대는 사쿠라의 말에, 옆에서 듣고 있던 스미레와 칸나가 뭐라고 한마디씩 중얼거리지만 모두들 반대하는 눈치는 아니다.
사쿠라 : 나도 도울 거고 모두들 기쁘게 협력해 줄 거예요.
오오가미 : 나…난 연극에 대해서는 잘 모르고…


그러나 거절하지 않는 오오가미. 마음에 있었던 모양이다

사쿠라 : 괜찮아요. 연극은 모두가 같이 만들어 가는 거예요. 혹시 실패한다해도 그것도 그 나름대로 좋잖아요?


실패하면 뭐 어때요?


오오가미는 결심한다

연극에서도 대장

요네다의 사무실에 아야메가 들어간다. 평소와는 다르게 무척 밝은 표정의 요네다가 앉아 있다.


요네다는 웃으며 종이뭉치 한 권을 건넨다

아야메 : 웬일이세요? 오늘은 기분이 무척 좋으시네요.


연극 '한여름 밤의 꿈' 기획안

요네다 : 한번이라도 좋으니 자기에게 기획을 맡겨 달라고 하더군….
아야메 : 그래서…어떻게 하실 건가요?
요네다 : 어떻게고 뭐고가 어딨나?


승인이다!


모두에게 꿈을 줄 수 있는 기회가 찾아 왔다

특별공연의 기획자로 임명된 오오가미는 자신의 기획안을 들고 모두에게로 달려간다. 이제 연극에서도 대장이다.

오오가미의 독백


이렇게 해서 내 꿈이 현실이 되는 날이 왔다. 공연 당일까지의 짧은 기간동안 모두들 열심히 해왔다


사쿠라가 말했듯이 연극은 혼자서 만드는 게 아니었다. 크로노스와의 싸움처럼 모두의 힘을 합쳐야만 성취할 수 있는 것이었다



난 한가지 깨달은 게 있다. 기쁨과 슬픔을 함께 나누며 어떤 일에든 대처해 나가고 이겨내는 것. 그것이 인간의 강함이라는 것을, 제국화격단의 강함이라는 것을…



그러나 제도 동경의 평화를 위협하는 '악'은 끊임없이 쳐들어온다



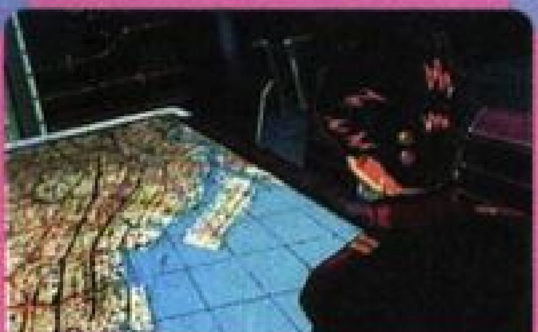
꿈을 지키기 위해 싸울 것을 결의하는 오오가미

막이 오를 때

여름의 특별 공연. 평소보다 더욱 많은 손님들이 모여들기 시작한다. 이대로라면 오오가미의 노력, 아니 모두의 노력은 큰 결실을 맺을 것이다. 그러나….



평소보다 더 많은 인파가 대제국 극장으로 향한다



크로노스가 출현했다!

평소라면 비상경보를 울리고 모두들 출동시켜야 할 상황이었다. 그러나 비상경보를 맡은 아야메는 망설인다. 모두 출격해 버리면 공연은? 아야메는 몇 번이고 망설인다. 상황이 상황이니 만큼 어쩔 수 없다는 듯이 비상경보 스위치를 향해 떨리는 손을 뻗는다. 그때!



망설이는 아야메



경보를 막는 오오가미. 설마…혼자서 출격을?

이런 사정을 아는지 모르는지 대원들은 무대 뒤에서 객석을 바라보고 있다.

칸나 : 이 정도 손님이면 오오가미 대장도 만족하겠지?
홍란 : 그런데 오라버니는 어디 있는거지?
아이리스 : 글쎄 아까부터 안보이던걸?

그때 요네다의 고함 소리가 들린다.

요네다 : 어째서 경보를 울리지 않은 거야! 연극이 우선인가 제도방위가 우선인가!
아야메 : 하지만…모두의 노력이…게다가 오오가미가….
요네다 : 물론, 나도 알고 있어! 하지만 이런 상황이라면 공연은 중지야!



요네다의 고함으로 사태를 파악한 대원들

뒤늦게 상황을 안 대원들. 하지만 이미 손님들은 객석을 가득 채우고 있고 공연시작 시각이 다가와 버렸다. 같은 시각 오오가미는 협시들을 맞아 죽음을 무릅 쓴 전투를 벌이고 있었다. 자신의 꿈을, 모두의 꿈을 지키기 위해.



오오가미, 단신으로 적에 맞선다

공연시작의 벨이 울리고 모두들 무대에 오른다. 그러나 대원들에겐 아직 확신이 서지 않는다.

아이리스 : 어떻게 하지?
대원들 : ……



어떻게도 저렇게도 할 수 없는 상황

계속되는 전투에 오오가미가 지쳐가고 있을 무렵이었다. 사쿠라가 소리친다.

사쿠라 : 죄송합니다, 여러분. 여름 특별공연은 중지되게 되었습니다.



공연은 중지입니다

공연중지와 함께, 모두들 출동 태세를 갖추고, 대장이 홀로 전투를 벌이는 곳으로 향한다.



출동이다. 하나구미!

명령위반

홀로 전투에 나선 오오가미. 그러나 적의 수가 너무도 많았다. 끝까지 맞서 보지만 적들은 그칠 줄 모르고 쏟아져 나온다. '끝이다'라는 생각을 하고 있을 무렵, 오오가미의 등뒤로 반가운 그림자들이 등장한다.





사쿠라 : 죄송해요, 오오가미씨





마리아 : 명령 위반의 책임은 저희 모두에게 있습니다





홍란 : 난 역시 오라버니랑 있는 게 좋더라~





아이리스 : 언제나 모두 함께야. 오오가미 오빠!


켄나 : 멋지게 날뛰어 주자고! 대장


스미레 : 나의 소위의 연극을 방해하는 자는 어떻게 되는지 보여드리죠!


모두의 등장으로 다시 힘을 얻은 오오가미

사쿠라 : 오오가미, 지시를 내려주세요!

연극은 초보지만 전투에 있어서는 최고인 오오가미. 대원들은 오오가미의 지시를 기다린다. 협사들도 본격적인 전투태세를 갖추고 화격단에 대항할 태세이다


크로노스의 본격적인 공격이다!

그러나 대장을 완벽히 믿는 대원들, 그리고 천부적인 지휘솜씨의 대장 앞에 크로노스는 맥없이 쓰러지고 만다.


오오가미의 멋진 지휘로 순식간에 판도를 뒤집어 승리한다

오오가미와 사쿠라의 합작품, '파시검정 앵화난무'로 적을 완전히 섬멸하는 하나구미. 대장 오오가미는 하나구미를 완벽한 팀으로 만들어 낸 것이다.


파시검정 앵화난무

귀환 그리고…?

무사히 귀환한 대원들. 그들은 연극을 잃었지만 더 큰 것을 얻었다. 힘없게 웃는 오오가미, 그리고 따뜻한 표정으로 오오가미를 바라보는 대원들. 그들 사이에는 무엇과도 바꿀 수 없는 신뢰가 넘쳐흐르고 있었다.

연극은 잃었지만…이라고 생각하며 쓴웃음을 짓는 모두들…. 연극은 잃었지만? 이라고 생각한 모두는 극장 쪽이 술렁이고 있는 것을 알게 된다. 서둘러 극장으로 향하는 일행.

마치 꿈처럼, 한여름 밤의 꿈처럼 연극이 상연되고 하나구미는 모든 것을 얻는다. 제도에 남은 악의 무리를 쓸어내는 것은 이제 시간 문제일 뿐….


연극은 못했지만…


더 큰 것을 얻은 게 아닐까?


전투를 위해 떠나기 전보다 더 많은 관객들이!!


기다리고 있는 관객들을 위해 극장 안의 직원이 총동원되어 주먹밥 서비스 중


김동할 겨를이 없다.
모두들 출동 준비! 이번엔 무대로 출동이다!



WE LOVE FIGURE PART 3





공각 기동대-쿠사나기 모토코-

§ 1/6스케일 SOL모형 레진캐스트 키트

-제작:김성헌-

국내에 피규어라는 것이 어느 정도 정착(?)되기 까지는 오랜 시간이 걸렸다. 그건 한국에 그럴만한 캐릭터 시장이 형성되어 있지 않았었고 관련분야 거의 대부분이 수입에 의존하고 있기 때문이다. 하지만 요즘 우리나라도 조금씩 뭔가를 인지한 듯 캐릭터 발굴에 힘쓰기 시작했고 매니어가 아닌 일반 층에도 점점 그 파장은 확산되고 있는 듯하다. WE LOVE FIGURE 라는 타이틀로 유저들을 잠시나마 피규어 세계에 빠져들게 했다는 것에 만족하고 이 번호를 끝으로 WE LOVE FIGURE의 막을 내리려고 한다. 그리고 마지막이니 만큼 화끈한 마무리를 하고파 챔프 독자들이 직접 피규어 세계를 손으로 접할 수 있는 자세한 제작과정부터 마무리단계까지의 모든 것, 즉 키트 제작이란 것이 시간과 정성만 있으면 누구나가 접할 수 있다는 것을 알리며 제작에 관하여 보편적으로 알고 있는 방법을 함께 살펴보고자 한다.

필요도구는 확실히!!



공구는 이렇다하게 정해진 것이 아니라 자기 손에 가장 잘 맞는 것이 중요하다. 단 모형용 퍼티는 국산품이 나와 있지 않은 관계로 모형점에서 수입품을 살 수 밖에 없다.



칠에 필요한 도구는 기본적으로 에나멜, 붓, 신나 등을 보편적으로 쓴다. 하지만 알고 보면 쓰기 편한 도료(일종의 물감)도 많이 있다. 아크릴 계열(수성)은 한번 칠하면 고치기가 힘들다는 단점이 있는 반면, 물로 세척하기 때문에 간편하고, 유화(유성)는 명암처리하기에 용이하다는 장점 때문에 많이 사용하고 있다. 에어브러시쉬는 자연스러운 명암을 처리하기에 상당히 편리하지만 가격대가 비싼 편이라 보통 타미야제 스프레이 워크를 사용한다.

주의! 환기



모형 칠에는 락카, 신나 계열 등 유기용제가 대부분이기 때문에 칠할 때에는 반드시 환기가 잘 되어야 한다.

주의! 칼조심



플라스틱 키트는 의외로 날카로운 곳이 많고, 칼날도 상당히 예리하기 때문에 항상 주의하자. 언제나 다치는 것은 순간이다.

주의! 청소



작업시 생기는 사포먼지는 상당히 미세한 먼지이고 발화성이 강한 재료들이 많으므로 작업시 화기엄금, 작업 후 청소가 중요하다.

준비



1 자~키트를 조립하기 전에 부품확인이 중요하다. 번거로움을 방지하기 위해 구입처에서 확인하고 오는 게 좋음



2 키트 외부에 사출시에 생기는 기름기나 손때는 색칠에 상당히 방해가 된다. 반드시 비누, 중성세제 등으로 씻어두자



3 물에 씻은 다음엔 급하게 행동 말고 차분히 기다리면서 완전히 말리자



4 완전히 말랐으면 부품 수정시작. 조심! 조심!





5 6 조립시 생기는 틈은 퍼티를 이용해 보완 해준다



7 마무리는 사포로 다듬질한다



8 서페이서 뿌림(손으로 잡고 뿌리기 어려운 부분은 남은 플라스틱을 이용한다)



9 전체적으로 가조립

서페이서란?

모형 마무리가 끝나더라도 눈에 보이지 않는 틈이 있기 마련이다. 서페이서는 그런 곳을 발견하기도 하고 칠을 잘 받게도 해준다.





라인제거

모형사출의 개념이 바뀌지 않는 한 사출라인이 생긴다. 사포로 깨끗이 갈아주자.

단계별 색칠



1 밑색으로 흰색 락카를 전체적으로 뿌려준다



2 캐릭터에서 가장 중요한 부분은 얼굴, 그 중에서도 눈일 것이다. 원작을 참고로 해서 최대한으로 이미지를 살리자



3 먼저 어두운 명암부터 잡아준다



4 다음으로는 전체적인 색감



5 눈의 흰자부위 색칠



6 눈썹과 아이 라인을 그려 준다





7 8 메이크업을 시킨다



9 메이크업 완성!

에어브러쉬 사용법



에어브러쉬를 사용할 경우 대부분 락카 작업을 하게 되는데, 여기서 필요한 것이 락카, 신나이다. 농도는 물감과 희석했을 때 방울이 뚝뚝 떨어질 정도.

섞은 후 앞 노즐구멍을 막고 용제가 잘 섞이도록 몇 번 뿜어준다.

간단한 기법



1 얼굴완성



2 마스킹작업



3 틈이 생기지 않도록 촘촘하게 붙이는 것이 포인트





5 마스킹작업 끝



6 약간 낡은 철의 질감을 내고 싶을 때 드라이브러쉬 기법을 쓴다. 방법은 의외로 간단!



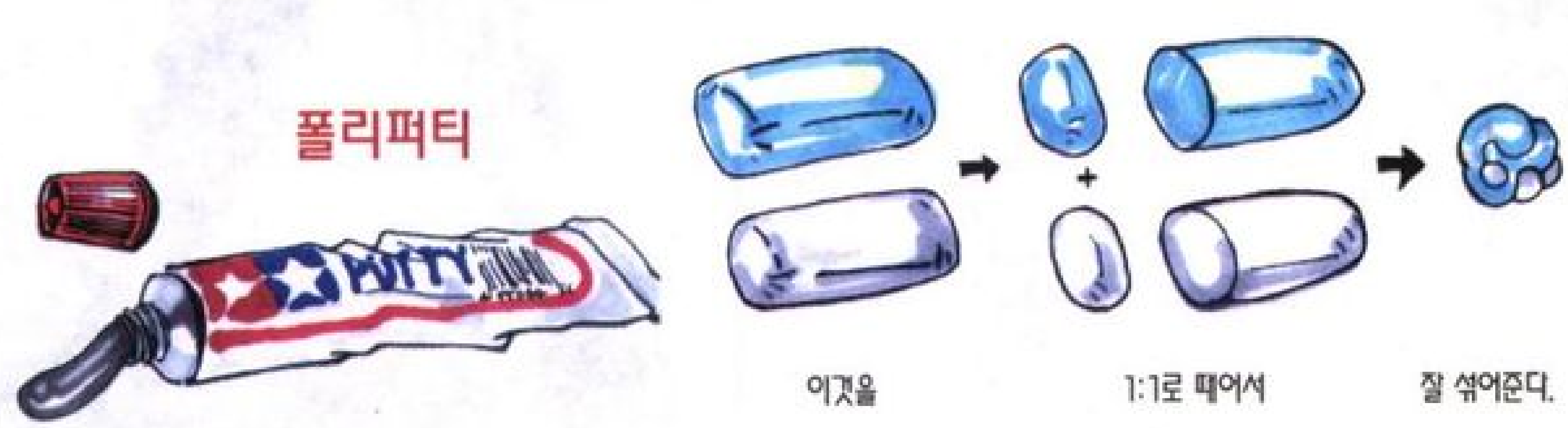
7 먼저 붓에 물감을 묻힌다. 이때 붓은 평필이 좋다



8 물감이 아깝지만 휴지로 꾹 눌러서 제거 후



9 휴지에 비벼 묻어나지 않을 때까지 닦아낸다



퍼티란 무엇인가?

퍼티는 크게 두 가지로 나눌 수 있는데 포리퍼티와 엑폭시퍼티가 그것이다. 흔히 접합선의 보안이나 부품의 수정을 위해 쓰인다. 폴리퍼티는 틈을 메우는데, 에폭시퍼티는 찰흙처럼 사용해서 모양을 만드는 것이 일반적이다.

완성품을 기다리는 마무리 단계



1 명암을 주면서 천천히 세심하게 칠해야 한다



2 완성!



3 붓칠이 힘든 곳은 나중에 조립하는 것이 편리하다





5 부품 하나하나의 완성



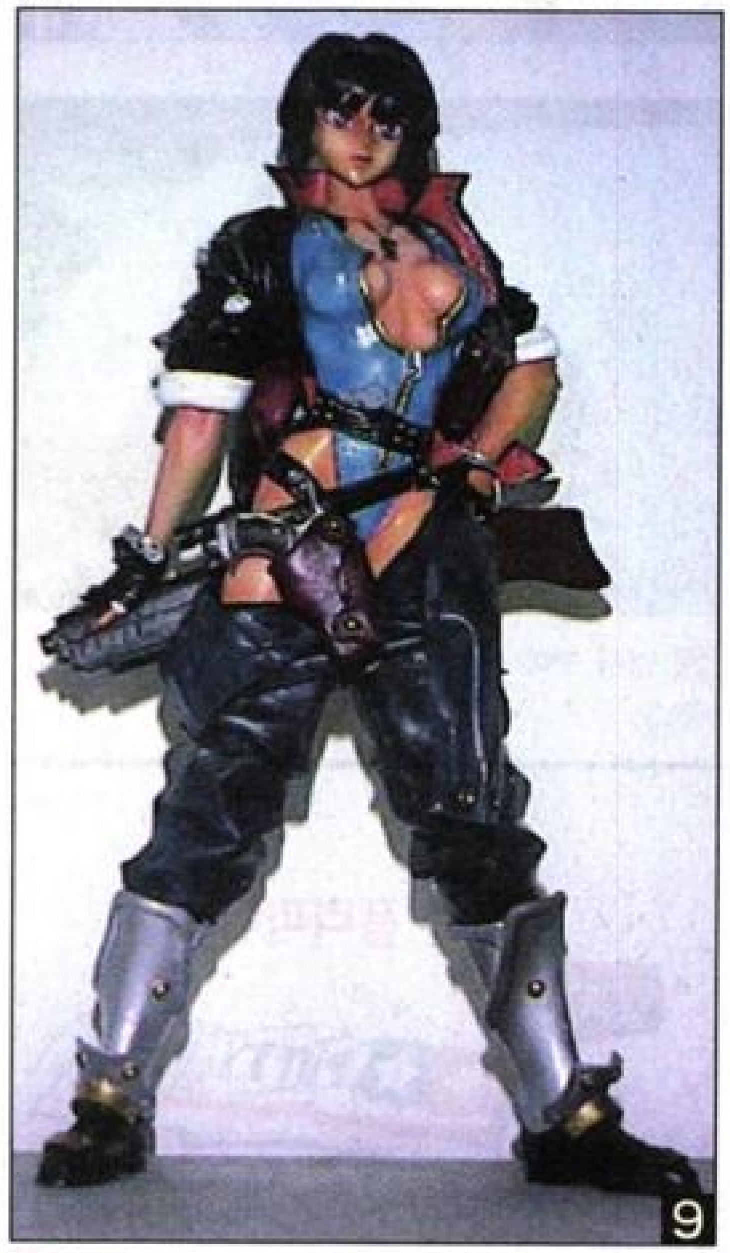
6 에어브러쉬로 밝음과 어두움의 명암을 선명하게 준다



7 조립



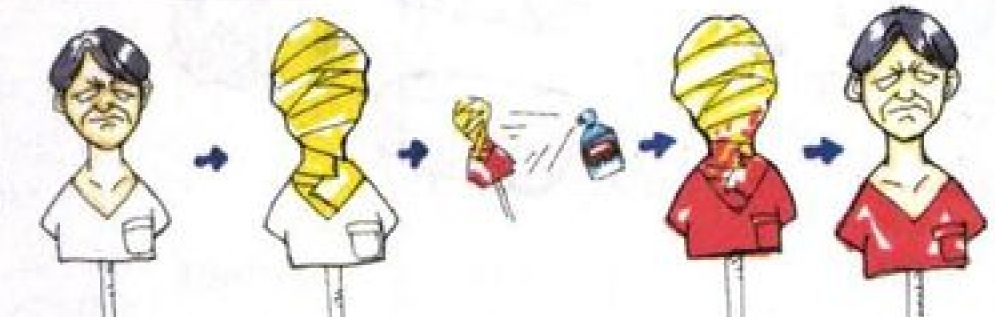
8 작품보호를 위해 마감제를 뿌려준다



9 완성!

마스킹이란 무엇인가?

에어브러쉬나 캔 스프레이 등, 모든 뿌리는 작업에는 마스킹이 필수 조건이라 할 수 있겠다. 쉽게 생각하면 이런 식이다



완성!! 나좀 봐줘요









또 한명의 모토코를
탄생시키고…



무엇이든지 뭘하든지 가장 중요한 것은 하고자 하는 열정인 것 같다. 그리고 시간.. 좀 더 나은 모토코가 나올 수 있었는데 하는 아쉬움을 남긴 채 제작의 전반적인 과정을 마무리 짓는다. 그리고 작업에 익숙하다고 절대로 거만한 행동이나 부주의 한 행동은 하지 말자. 항상 조심조심… 나 역시 또다른 모토코를 탄생시키려다 피를 보고야 말았다.

아무튼 이번 피규어 제작으로 조금이나마 독자여러분의 흥미를 느끼게 했다면 나는 그것으로 만족하고 앞으로 좀 더 피규어 세계에 심취되어 정말 매니어다운 매니어로 남고 싶다.

anime club 선물 대잔치 발표

9월호 퀴즈 정답

애니메이션 캐릭터를 피규어 제작시 몇 등신으로 할 경우, 가장 균형이 잘 맞는가? ○○○

정답: 8등신

퀴즈!퀴즈!퀴즈!

키트 제작시 접합선의 보안이나 부품의 수정을 위해 주로 쓰이는 것은 무엇인가? ○○

상품 리스트:

루팡 3세 액션 피규어- 5명

기동전사 건담 라이트 피규어 -5명





당첨자 안내

anime club 퀴즈에 당첨되신 독자 여러분께 진심으로 축하의 메시지를 전합니다. 당첨자 여러분들은 9월 30일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울·경기지역 독자분들은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참하셔 게임챔프 편집부로 오셔서 선물을 받아가시면 감사하겠습니다. 그리고 지방 독자분들은 우편으로 보내드리겠습니다.

응모방법

이번호 게임챔프 애독자 엽서에 마련된 anime club 퀴즈 코너에 정답을 적어 보내주시면 됩니다. 9월 20일까지 보내신 분 중 10명을 추첨, 11월호에 발표합니다. 서울과 경기지역 당첨자는 게임챔프 편집부로 받으러 오시고, 지방 독자분들은 우편으로 우송해 드립니다.

문의 전화: 3142-6845 구구리를 찾으세요.



여성 게이머들이여 일어나라
구구리가 간다

-성덕여중편-

남자들에게 안녕을 고하고 구구리는 떠납니다. 마음의 안식처를 찾고파! 동지애를 느끼고파! 애틋한 애정을 느끼고파! 길을 서성이다 오락실 앞을 기웃 기웃. 아니~~~여동지들이, 뜨아~~~저렇게 힘차게, 과감하게, 살벌하게 두들긴단 말이야. 나라고 보고 있을 수만 없지. 함께 두들기고 돌리다 보니 어느새 우린 한마음 한뜻이 되어 뭉쳤다. 바로 천호동의 은밀한 장소에…

♥♥그들에게 묻고 싶다!♥♥

질문1. 게임 인생의 시작은 어떻게?
질문2. 자신의 이상형과 가장 닮은 게임 캐릭터와 그 이유는?
질문3. 남자 친구와 같이 즐기고 싶은 게임이나 연인들에게 추천해 주고픈 게임은?
질문4. 인기 연예인 중 게임 캐릭터와 닮은 사람이 있다면 누구, 그리고 그 캐릭터명과 특징은?
질문5. 킹 오브 파이터즈의 쿄와 이오리의 심볼 마크를 그려주세요.
질문6. 수재민들을 가장 잘 도와줄 것 같은 게임 캐릭터와 그가 취하는 행동은?
질문7. 앞으로 몇 살 때까지 게임을 즐길 것 같나요? 또 그 이유는?
질문8. 비가 오면 생각나는 게임과 이유?
질문9. 오락실 앞을 서성거리는 여성에게 한마디?
질문10. 게임시 가장 통쾌함, 또는 비참함을 느낄 때 터져나오는 소리?
질문11. 그림 솜씨 좀 볼까요?

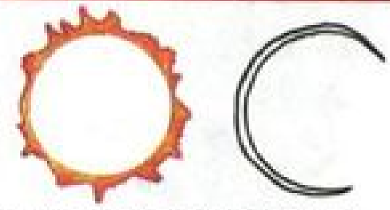




사람들은 날 이렇게 부르지: 정주영
세상의 빛을 한 몸에 받은지 벌써: 14전
게임은 언제부터: 8년전 어느 날부터
좋아하는 게임: 킹오파 97, 슬램덩크
계절을 안고서, 퍼즐 보글
현재 푹 빠져 있는 게임: 킹 오파 98



1. 응~내가 외동딸이라서…사는 게 심심해서 오락실을 기웃거렸는데 가보니 오빠, 동생도 생기구---요즘은 맘 맞는 친구들과 열심히 다닌다.
2. 킹오파의 베니마루/난 이쁘게 생긴 남자가 조─타.
3. 퍼즐 보글이나 보글보글, 글구~ 팡팡~. 열심히 노력해서 보호하구 보호해주면 열심히 사랑을 나눈다.
4. 옛날 머리 기른 REF의 이성욱 =킹 오파의 '쿄'
SES의 유진 = 계절을 안고서의 '마유'
5.



6. 사립 저스티스 학원의 사쿠라/생긴 건 조금 이상하지만 그래두 착할 것 같고 마음이 약해 열심히 각 방송국마다 전화를 걸면서 호웃해 할 것 같다.
7. 아마 결혼해서 아이를 낳아도 애랑 같이 오락기를 만지고 있지 않을까싶다. 그때두 지금과 마찬가지로 게임챔프를 보면서 열심히 할 것이다. 아니 게임파워를 보면서.
8. 더 하우스 오브 데드/비올 때는 귀신이랑 좀비 보는 것이 짱!
9. 여성들이여! 기죽지 말고 오락의 무궁한 발전을 위하여 열심히 오락합시다.
10. 통쾌함= 나오──스, 비참함=뜨아 ──
11.

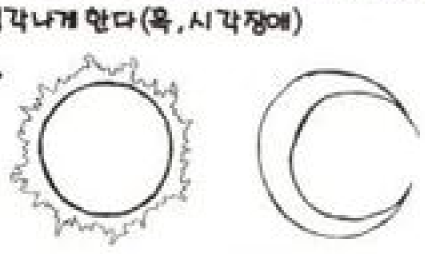




사람들은 날 이렇게 부르지: 유가연
세상의 빛을 한 몸에 받은지 벌써: 15년전
게임은 언제부터: 2년정도 전부터 불이 붙었다
좋아하는 게임: 육성 시뮬레이션or RPG라면 물, 불 안 가린다
현재 푹 빠져 있는 게임: 밴티지 마스터 택틱스



1. 2년전 컴퓨터 학원에서 수업도중 몰래 들어갔던 게임방에서 비롯되었다. 하지만 역시 주위의 불순한 애들에게 전염된 것 같다 그땐 끌려서 오락실로…
2. 크라우드 스프라이트/죽이게 잘 생기지 않았나요? 흑…난 미남이 좋아.
3. 센티멘탈 그래피티/남자들이란 미인을 보면 홀딱 빠지니까 이 기회에 남자친구 마음을 확인해 보는 것도 좋겠지.
4. 한창 잘 나가는 김현정 =이스의 히로인 '피나'/ '피나'는 정말 예쁘다. 그리고 그 머리스타일이 어딘지 김현정을 생각나게 한다(흑, 시각장애)
5.



6. 이스이터널의 아돌/옆에서 물을 열심히 퍼낼 것 같다. 그 녀석이라면 충분히 잘 할거야.
7. 머리가 따라줄 때까지. 게임이라면

못할 것도 없지만그래도 지금은 학생이니까 공부도 중요! 그치만—— 하여간에 게임은 평생달고 살 것도 같다.
8. 서풍의광시곡/시리노의 표정이 꼭 비맞고 감기 걸린 듯!
9. 내숭떨지 말고 빨리 들어개!!
10.통쾌할때 = '예쓰' (주먹 불끈)
비참할때 =아무 말 하지 않고전원을 꺼버린다.
11.





~우리학교 성덕여중~

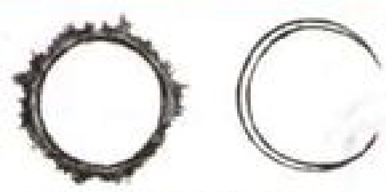
우리학교는 천호동의 무지하게 아름다운(?)곳에 자리잡은 학교로, 역사는 21년. 그 동안에 많은 인재를 뱉어낸 학교입니다. 교문에서부터 나무들이 쫘~~~~~악 서있어 교도소 같은 우리학교 이미지를 조금은 가려주는 듯 싶습니다. 또 우리학교의 별명은 천호동의 명문 사립 특수 입문 중학교로 학생들은 한 미모하고 선생님들도 멋있다고 말하고 싶지만…. 하여간 정말로 끝내주는 학교죠. 무시무시한 선생님들이 우글거리는 좋은 우리학교!!!! 보충수업은 없고, 방학하는 날도, 개학하는 날도, 어김없이 정상수업을 행하는 정말~~~~~~로 멋진 우리학교. 오가다 구경하러 꼭 오세요. 주위에는 오락에 필요한 모든 시설이 갖추어져 있습니다.

-모 여중생의 몇 마디-



사람들은 날 이렇게 부르지: 박경희
세상의 빛을 한 몸에 받은지 벌써: 14년전
게임은 언제부터: 게임기에 손을 댄건 3살 때. 하지만 몰입단계는 잘 모르겠다
좋아하는 게임: 철권3, 이스이터널
현재 푹 빠져 있는 게임: FIFA'97

5.



1. 태어났을때부터 -인생은 곧 게임이니까
2. 리나/활달한성격, 아니 활달하다 못해 정신없는 성격이 맘에 쏙 든다. 나두 정신없이 살고 싶다——.
3. 보글보글/방울이 하트 모양으로 보일 수도 있으니.
4. 김건모=라이안/ 꼬랑지머리가 포인트.
6. 라이안/ 쓰레기를 한꺼번에 확——.
7. 살기 바빠 허덕이기 전까지는 계속, 꾸준히 즐길 것 같다.
8. 스트리트 파이터즈2/ 어린 시절(?)비오는 날, 먼지 나도록 자판을 두들겼다.
9. 들어가서 해라. 단, 나오는시간은 나도 모른다.



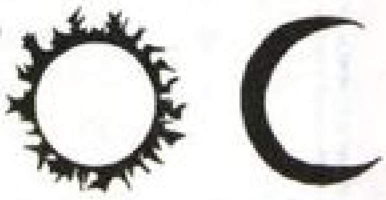
10. 통쾌함 = '야^호' 소리치며 자판을 두들기다 결국 죽는다.
비참함 =축-처져서는으
11.





사람들은 날 이렇게 부르지: 채정은
세상의 빛을 한 몸에 받은지 벌써: 15년전
게임은 언제부터: 잘은 모르지만 현재 친구따라 열심히 노력하고 있다
좋아하는 게임: 보글보글, 노멀 클리어
현재 푹 빠져 있는 게임: 퍼즐 보글

5.



1. 친구 따라 오락실을 방문, 보글보글을 보는순간, 아으 오락인생은 시작되었다. 보글이의 공주라고 들어나봤나? 이 게임은사랑과 협동심과의협심을싹트게 한다.
2. 킹 오파의 베니마루/난 여자 같은 남자가 좋아.
3. 물론 사랑과 용기가싹트는 보글보글이 캡이지요!
4. 토니 = 교스케/꼭 원숭이 같아.
6. 코/온몸을 바쳐 빗물을 막으며…
7. 인생에서 뭔가 끝장은 봐야겠지, 백발을 휘날리며 …
8. 땅따먹기/무자기로 땅따서 내땅에 비를 왕창 맞게 하구 싶다.—— (구구리:??????)
9. 나랑 함께 노올자아—— 일생을 오락에 파묻고.
10.통쾌함 = 나니까당연한 거야.



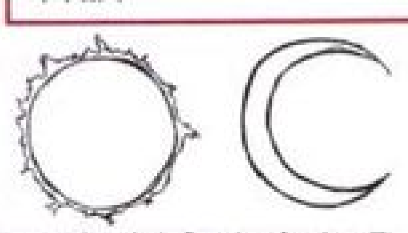
비참함= '오마이 갓' 나, 혹시 죽은 거야?
11.



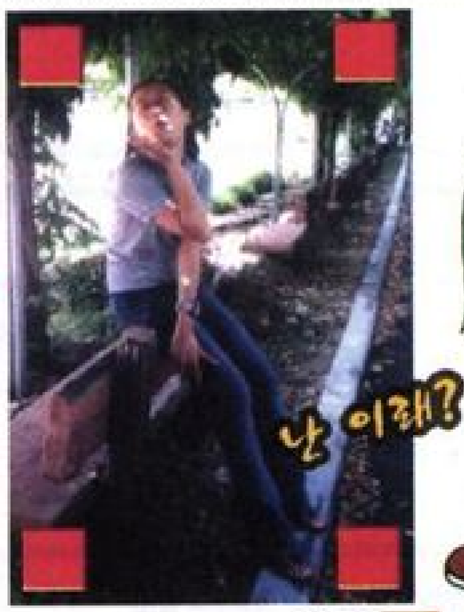


사람들은 날 이렇게 부르지: 진수현
세상의 빛을 한 몸에 받은지 벌써: 15년전
게임은 언제부터: 5년정도 전부터 시작되었다
좋아하는 게임: 킹 오파 시리즈, 철권 시리즈
현재 푹 빠져 있는 게임: 모두다에 항상 푹 빠져 있다

5.



1. 처음에난 오락을결코 좋게 보지 않았다. 근데 스트리트 파이터즈에 빠져들면서 거의 현실과 분간을 못할 정도로 게임 세계를헤매고 있다.
2. 킹 오파의 이오리/난 이상형을 정할때 이오리를 기준으로 삼는다.
3. 요시 스토리/ 그냥 이 게임을하고 있는것만으로 사랑이 팍팍 싹틀 것 같다.
4. 송선미=킹 오파의 '블루마리'
6. 사립 저스티스 학원의 '교스케'/구조요원을 도와서수해도 조난 당한 사람들을 정성껏 도와줄것 같다.
7. 현재로서는 21세까지. 그후로는 무엇에 빠져 살지는 잘 모르겠다.
8. 사립 저스티스 학원/나츠의 우산쓴 모습은 상상만해도 뿅- 간다.
9. 자신 있게 들어가서 우리 함께 꿈과 미래를 펼쳐 봅시다.



10. 통쾌하든 비참하든 욕과 함께 오락를 두드린다.
11.





구구리가 소리높여 외칩니다!!!

구구리는 여러분이 원하는 곳이면 어디든지 달려갈 준비가 되어있습니다. 이게 무슨 소리냐?

마음이 통해 함께 게임을 즐기고 있거나 원수처럼 매일 같이 피터지게 경쟁하고 있는 게이머들! '구구리가 간다' 코너에 실리고 싶지 않으세요? 그럴 마음이 있는 게이머들은 5~6명 정도로 뭉쳐서 멋진 이벤트도 계획하고 폼나게 포즈도 취해보고 나름대로 요리조리 구상을 해서 구구리에게 초대장을 보내주세요. 그러면 구구리가 바로 달려가겠습니다. 기다릴게요!

보낼 곳 (우:121-160)
서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층 게임챔프 '구구리가 간다' 담당자 앞

700-2377

행운이 여러분과 함께 합니다!

느낌이 오는 오늘, 지금 바로 응모하세요! 700-2377!!

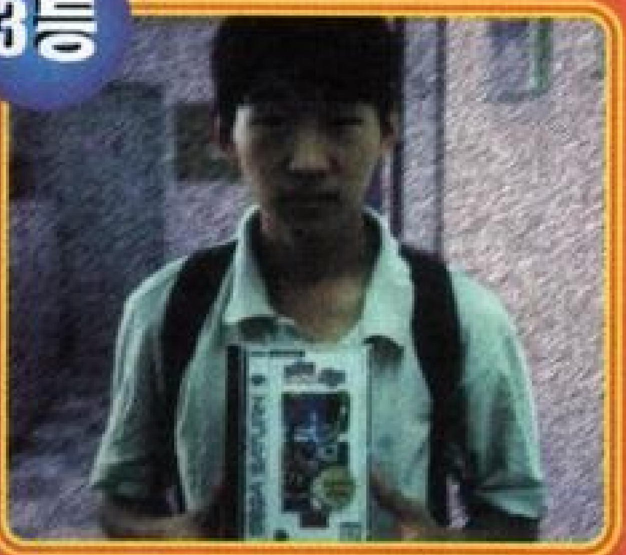
1등



플스 1대

이번달 1등을 한 학생의 부탁으로
당첨자의 얼굴과 이름은 밝히지 않기로 했습니다.
사진과 이름이 나오면 나쁜 친구들에게
게임기를 뺏기고 만다더군요. 마음이 아픕니다.
학원폭력, 이제 정말 사라져야겠습니다!

3등



3등



챔프 뒤죽박죽 퀴즈!

1. 햇수로 7년째를 맞이한 게임챔프는 제 2의 창간을 준비하며 새로운 이름으로 거듭나게 됩니다. 다음 중 게임챔프의 뒤를 이을 '제호'는 무엇일까요?
① 게임 청춘 ② 게임 파워
③ 게임 학원 ④ 게임 챔프2

2. '사립 저스티스 학원'은 독특한 캐릭터들로 많은 인기를 얻고 있는 격투게임입니다. 다음 중 태양 학원에 소속된 학생이 아닌 것은 누구일까요?
① 바츠 ② 히나타
③ 교스케 ④ 아키라

3. 소니의 '만드는 드라마' 시리즈의 세 번째 작품 제목은 꽃 이름에서 따왔다고 합니다. 필리핀의 국화로서 향기가 아주 좋고 은방울 같이 흰 꽃을 피우는 이 꽃은 무엇일까요?
① 히트기타 ② 방울기타
③ 삼파기타 ④ 리듬기타

4. 11월에 발매될 세가의 드림캐스트에 관심이 집중되고 있습니다. 500만 폴리곤을 자랑하는 그래픽으로 주목받고 있는 이 새로운 게임기의 CPU는 다음 중 무엇일까요?
① 펜티엄2 300 ② 파워 PC 750
③ 아이릭스 200 프로세서 ④ SH-4

5. '스파제로 3'는 한 캐릭터에게 다양한 선택권을 주는 시스템인 'ISM'이라는 독특한 방식을 취하고 있습니다. 다음 중 스파제로 3의 ISM에 속하지 않는 것은 어느 것일까요?
① V-ISM ② X-ISM
③ Y-ISM ④ Z-ISM

6. 닌64에 모처럼 등장한 대전 격투 게임 '슈퍼로봇 스피리츠'에서 등장 캐릭터인 '동방불패'가 이 게임에서 타는 로봇은 무엇일까요?
① 데빌 건담 ② 다이탄3
③ 샤이닝 건담 ④ 마스터 건담

7. 소니의 '만드는 드라마' 시리즈 제 2탄인 '계절을 안고서'는 주인공이 자신의 첫사랑과 닮은 소녀, '마유'의 기억을 되찾는 내용입니다. 이 작품에서 주인공은 어떤 아르바이트를 하고 있을까요?
① 잡지사 아르바이트 ② 신문 배달 아르바이트
③ 과외 아르바이트 ④ 노래방 아르바이트

8. '실황 파워풀 프로야구 98'에는 일본에 진출한 한국 선수들도 등장합니다. 특히 주니치 드래곤즈에서 활약하고 있는 선동렬은 '나고야의 태양'으로 실력을 유감없이 뽐내고 있습니다. 다음 중 선동렬의 주무기는 무엇일까요?
① 싱커 ② H 슬라이더
③ V 슬라이더 ④ 슈트

9. '메가 시디'에서 많은 인기를 얻었던 '루나 이터널 블루'가 새턴으로 이식되었습니다. 이 게임에 등장하며 자칭 적룡의 후예라고 하는 고양이의 이름은 무엇일까요?
① 히이로 ② 나루
③ 사파이어 ④ 루비

10. 일본의 '춘 소프트'는 '사운드 노벨'이라는 독특한 장르로 많은 인기를 얻고 있습니다. 다음 중 춘 소프트가 만든 사운드 노벨이 아닌 것은 무엇일까요?
① 제절초 ② 거리
③ 리얼 사운드 ④ 카마이타치의 밤

도전, 추리 퀴즈 특급

1. 게임챔프 11월호의 기대 소프트 1위는 무엇일까요?
① 에어가이츠
② 드래곤퀘스트 7
③ 파이널판타지 8
④ 메탈기어 솔리드

2. 11월의 인기 소프트 1위는 무엇일까요?
① 건발
② 포켓몬 스타디움
③ 스타 오션 - 더 세컨드 스토리 -
④ 에코 나이트

지난호 정답

1. 4, 4, 2, 3, 4, 4, 2, 4, 3, 2
2. ❹ 파이널 판타지 8
❸ 랑그릿사 5

응모요령

응모 : 02-700-2377
마감일 : 매달 30일 까지
당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-2377로 확인!!!
상품 수령 : 서울, 경인 지역에 거주하는 분은 15일~18일 사이에 (02)3142-6843으로 전화를 걸어 선물 받아 갈 날짜를 약속한 후 직접 찾아가시고, 지방 거주자께는 선물을 우편으로 보내드립니다.


챔프 뒤죽박죽 퀴즈상!
1
플스 1명
2
닌텐도 64 1명
3
듀얼쇼크 2명
4
플스CD 5명
5
PC게임 20명
하푼 클래식97
6
캐릭터 족자 10명
7
챔프점수 500점 10명
CHAMP


도전! 추리특급상
1
새턴 1명
2
남코건콘 2명
3
새턴CD 5명
4
PC게임 20명
하푼 클래식97
5
캐릭터 브로마이드 10명
6
CHAMP
챔프점
500
10명

겜훈장



이 코너는 독자 여러분이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 또 알고 싶은 비법, 그밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련정보에 관한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다. 마감은 매달 20일입니다. 여러분의 많은 참여 부탁드립니다.

FF6

Q 저는 지금 FF6를 하고 있습니다. 그런데 오페라 이벤트를 끝내고 비공정을 타고 어떤 대륙으로 가던데 거기서 어떤 마을 안에 제국성이란 곳이 있습니다. 그 곳에 가디언(ガ-ディアン)이라는 적이 있습니다. 그런데 아무리 공격해도 대미지는 0이고 그 놈이 공격하면 일격에 죽습니다. 도대체 어떻게 해야 하죠? 그 마을 안에 있는 병사들하고 싸워서 이겨도 맨 처음으로 옵니다. 다른 마을도 비슷한 곳이 있는데 그곳도 그럽니다. 어떻게 해야 하죠?

A 질문에 대한 상황 설정이 너무 장황해서 본 훈장님이 어떻게 대답해야 될지 모르겠습니다. 다음에 질문하실 때에는 좀더 자세한 부분까지 설명해 주세요. 우선 마도 아머인 가디언은 쓰레기의 탑(がれきの塔)에 등장합니다. 그래서 물과 뇌속성의 공격에 약하죠. 뇌속성의 썬더가를 남발하면 쉽게 죽일 수 있습니다. 가디언의 HP는 60000이니, 그래도 안되면 레벨을 좀 더 올리고 도전하시길. 그 마을 안의 병사들은 가스트라 황제와의 대화 이벤트에서 등장합니다. 식탁에서 황제와 함께 둘러앉아 이야기를 했을 텐데요. 황제는 성안에 있는 병사들과 많이 대화를 나누면 좋은 아이템을 준다고 합니다. 제한 시간 안에 많은 병사들과 대화를 나누기 바랍니다. 엉뚱한 곳에 숨어(?) 있기도 하니 주의를 기울려 찾기 바랍니다. 그리고 챔프 과월호는 (02) 3142 - 6841로 문의하세요.



이건 가면이야 / 500점

바이오 하자드 2



현실 / 500점

Q 바이오 하자드 2를 끝내고 너무 재미있어서 바이오 하자드 1을 어렵게 구입하게 되었는데 연구소 컴퓨터가 있는 방에서 암호를 풀 때 JOHN, ADA, MOLE 하고 입력해도 잘못된 거라고 나옵니다. 겜훈장님!!! 확실히 가르쳐 주세요. 꼭이요.

A 패스워드는 써 주신 그것이 맞습니다. 상황을 보건대 메뉴얼보고 하시다가 중간 과정을 생략한 채 무대뽀로 패스워드를 입력한 것은 아닌지 사료되는 데요. 그 중간 과정을 소개 해보면, 우선 이 곳, 연구소 지하 3층에 있는 대다수의 방은 잠겨져 있습니다. 그 중에서 들어갈 수 있는 방에 연구원의 편지가 놓여 있는 곳이 중요한데요. 편지를 읽으면 도난 장치에 의해 이곳이 지켜지고 있음을 알 수 있습니다. 그리고 벽화(나체의 여자가 과일을 들고 있는 그림)를 보면 이상한 글자가 적혀 있죠. 이 글자를 보기 위해서는 옷장을 밀어서 숨겨진 스위치를 누르면 벽화에 조명이 켜지면서 글자를 알 수 있습니다. 꽤 싱거운 의미를 담고 있죠. 그 후 편지를 조명에 비춰 보면 나타납니다.

위닝 3

Q . 챔프를 보다가 궁금한 게 있습니다. 8월호 흥미기획 월드컵 특집에 「위닝 3」에서 '선수 · 이름' 에디트가 가능하다고 나와 있는데 선수의 능력치를 바꿀 수 있는 방법이 있는지 궁금합니다. 또 무사시전의 액플코드도 알려주세요.

A 우선 사과의 말씀을 드리겠습니다. 지난 8월호에서 플스용 위닝 3가 선수 · 이름 및 능력치를 바꿀 수 있다고 나와 있는데, 이름과 등번호만 에디트가 가능하며 선수의 능력은 바꿀 수 없습니다. 글이 잘못 써졌음을 알려 드립니다. 그리고 다음은 무사시전의 액플코드입니다..

■무적
801515F4 0000
D0077F22 0004
801515F4 0001
■돈
80077FEC F423
80077FEE 000F
■적 공격 무효화
30127670 000F
■최대 HP
80078012 xxxx
(0000~01F4까지)
■최대 BP
80078016 xxxx
(0000~01F4까지)
■HP, BP 500 회복(□버튼)
D0077F22 0080
80078014 01F4
D0077F22 0080
80078018 01F4

겟 · 인(능력흡수)

■R1로 모으지 않고 무기발사(□버튼)
8007801E 8000
■연타 능력 흡수
80127750 0080
■겟 · 인 준비 완료(R1 버튼)
8014A8AC 0040
8014A8B0 0080
■점프(×버튼)로 공중 부유
D0077F22 0040
801275FE FFF9
■적 일격
D012F9DC 0005
8012F9DC 0001
■차지(Charge)
D014A8D4 0008
8014A8D4 0001
D0164300 0002
80164300 0001
■하이 점프(L1버튼)
D0077F22 0004
301275D2 0000
■투명 무사시(L1 + R1버튼, ×버튼: 원 상태로 전환)
D0077F22 0005
30127670 00FF
801515D0 0000
■구조자 리스트
800B9358 0101
■이후로는 2바이트씩 더함
800B9378 0101
300B937A 0001

테일즈 오브 데스티니

Q 겜훈장님! 얼마전 PS를 구입해서 「테일즈 오브 데스티니」를 즐기고 있습니다. 근데 이 게임에는 남코 개발실 등 여러가지 숨겨진 이벤트가 있다고 들었는데 있다면 알려주세요.

A 1. 남코 개발실 : 리네 마을의 동쪽에 있는 숲에 들어가면 찾을 수 있습니다. 모험에 대해서 힌트와 여러가지 정보를 알려줍니다.

2. 헤이로쿠의 집 : 철권의 헤이하치 가문과 관계가 깊은 듯한 인물인 헤이로쿠가 사는 집이 시덴마을 남동쪽에 있습니다. 이곳에서는 피리아와 가위, 바위, 보 게임을 할 수 있습니다. 그리고 정크랜드의 서쪽 해변가 마을에는 식물 종자를 파는 헤이로쿠가, 새모양의 섬에 있는 헤이로쿠는 아이템을 팝니다.

3. 드루아가의 탑 : 게임 초반에 주인공이 빠졌던 3개의 트랩에 AC, GC, BC 로트를 가지고 가서 꽂으면 총 60층으로 이루어진 드루아가의 탑이 등장합니다. RC, GC 로트는 스토리를 진행하면서 얻을 수 있으며 AC로트는 월트의 집에서 얻은 지팡이를 룬 보틀을 이용하여 감정하면 BC로트로 변합니다. 탑 내부에는 듣도 보도 못한 아이템이 쌓여 있습니다. 59층에는 보스인 드루아가가 기다리고 있습니다.



챔프표 게임 모니터 / 500점



혼수 / 500점

바이오 하자드

Q ① 테일즈 오브 데스티니를 하다 막혀서 풀어 나갈 수 없는 부분이 생겨서 입니다. 이야기 초반에 발크의 집에서 부터인데 아무리 공략대로 해도 칼비오라의 신전에서 피리아가 신전에 들어가지 않던데 왜 그런 건가요?
② 그리고 듣는 소문에 의하면 버스트 어 무브에서 춤모델을 했던 여자가 나온다던데 복사 CD에서도 나오나요? 어떻게 하면 나오는 건가요? 꼭 알려 주세요.
③바이오 하자드 복사 CD에선(2장 합본) 좀비도 무지 많이 나오고 총알수도 적고 클레어 편은 할 수도 없던데 이유는 뭐죠?
④레온과 레온R의 차이점은?
⑤메모리 카드가 사용이 안되는데… (꼽아도 사용할 수 없음)
⑥메모리 카드에 세이브 해 놓은 블럭이 많을 때 CD를 읽는 속도가 느려지나요?

A 하하. 이런 질문 폭탄에 당해 본 적은 처음인 것 같습니다. 우선 ①의 경우는 메뉴얼을 보고 하시다가 곧장 발크의 집에서 신전으로 향하신 것 같은데 중간 과정을 거쳐 신전으로 가야 합니다. 중간 과정을 설명하자면, 발크와 만나면 그는 선박 탑승자 관리인을 만나면 도움이 될 거라고 말합니다. 그리고 항구에서 선원들에게 그레밤의 행방을 물어 보면 제이크라는 선원이 그의 짐을 들어주었다는 정보를 입수하게 되고 칼바레이스의 여관에 있다는 이야기도 들을 수 있죠. 여관으로 가보면 하녀가 말하길 그는 무기점으로 갔다고 합니다. 또 무기점에 가면 주인은 제이크가 항구로 갔다고 말하죠(장난하나…). 항구로 가보면 배 옆에 제이크가 있으며, 그에게 말을 걸면 그레밤은 칼비오라 신전으로 갔다고 말합니다. 신전에 가보면 사제들이 있는데 그들에게 그레밤 일행에 대해 물어 보면, 대사교는 전혀 온적이 없다고 말합니다. 여기에서 피리아는 의심을 하게 되죠. 원래 다른 구역의 사제들은 그레밤이 대사교라는 것을 모르기 때문이죠. 그리고 나서 일행은 밤에 신전 안으로 잠입해 보기로 하고 피리아는 사제들을 따라서 신전 안으로 들어갑니다.
②번은 정품 버스트 어 무브 한정판에 한해서 시디 한장이 더 들어가 있습니다. 복사라도 이 시디만 구하면 모델링 아가씨를 볼 수 있습니다.
③번은 바이오 하자드 2를 말씀하시는 것 같습니다. 그리고 2장입니까? 아니면 1장입니까? 1장이라면 소장하고 계신 작품은 디버그 판일 것으로 판단됩니다. 2에 비해서 약 80%정도 진행되고 동영상이 없죠. 말 그대로 버그가 많습니다. 다른 것으로 바꾸세요.
④번의 답도 디버그 판이니까. 정품에서는 레온A, 레온B로 나옵니다. ⑤번 답도 디버그 판이니까.
⑥번은 CD읽는 속도가 느려지는 것이 아니라 메모리 카드 체크시 시간이 걸립니다.



훈짱 / 500점

B.L.U.E

Q 얼마 전에 허드슨에서 발매한 B.L.U.E. - legend of water - 를 열심히 하고 있는데 챕터 3의 마지막 부분이라고 생각되는 곳인 스핑크스 앞에서 보석 8개를 나누어서 손바닥 위에 얹는 퍼즐 이벤트 앞에서 막혀 오늘 무려 3일째 헤매고 있습니다. 그 8개의 보석들은 각각 색깔이 있으니 무슨 색깔의 보석들을 어느 손바닥 위에 놓으라는 식으로 대답해 주셨으면 감사하겠습니다.

A 여름을 위해서 나온 게임 B.L.U.E. - legend of water -는 여러 곳을 돌아다니며 돌고래의 도움을 받아 문제를 풀어 나가는 게임입니다. 질문하신 부분은 8개의 보석 가운데 가장 무거운 보석 하나를 찾는 것인데 문제는 양팔 저울을 단 2번 사용해야 한다라는 것이죠. 이 문제는 지능 풀이 문제책에서도 곧잘 나오던 문제입니다. 우선 3개, 3개, 2개로 보석을 나눕니다. 그리고 3개 짜리 두 무더기를 양팔 저울에 올립니다. 저울이 평행이면 나머지 2개의 보석을 양팔 저울에 각각 올립니다. 그러면 양팔 저울이 기우는 쪽이 무거운 보석이겠죠. 평행이 아니면, 기운 쪽의 보석 3개중 두개를 골라 다시 양팔 저울에 올립니다. 평행이면 나머지 올리지 않은 한 개가 무거운 보석이고, 기울면 기운 쪽이 무거운 보석입니다.



독자의 반란 / 500



이보다 멋있을 순 없다 / 500점

FF7과 아크 2

Q 안녕하세요. 파이널 판타지 7과 아크 더 래드 2의 액플 코드를 알고 싶습니다. 파판7은 리미트기와 자금을, 아크 2는 레벨이 필요합니다. 그리고 파판7에서 가장 좋은 초코보 서식지는 어디인지도 알려주세요.

A 가장 좋은 초코보 서식지라기 보다는 해초코보를 만들기 위한 최적의 장소라고 말하는 것이 좋을 듯 한데요. 그곳은 바로 미딜 서쪽 주변과 빙하 지대 서쪽입니다. 미딜 서쪽 주위에는 대단히 좋은 초코보와과 괜찮은 느낌의 초코보가 잡히구요. 북쪽 대륙의 아이시클로지 서쪽에는 최고의 초코보가 잡힙니다만 확률이 극도로 낮습니다. 해초코보를 만드는 방법은 모든 FF7메뉴얼에 적혀 있으니 참고 하시구요. 다음은 파판7과 아크2의 액플 코드입니다..

파이널 판타지 7 액플코드		MP현재치	800BD42C 7FFF
■자금 코드	8009B9F8 3380	공격력	800BD42EXXXX
	8009B9FA 3b02	마력	800BD430XXXX
■모든 리미트기 사용 가능		방어력	800BD432XXXX
클라우드	8009AEF2 FFFF	■리자	
바렛트	8009AF76 FFFF	레벨(999)	800BDA3C 03E7
티파	8009AFFA FFFF	HP최대치	800BDA3E 7FFF
에어리스	8009B07E FFFF	HP현재치	800BDA40 7FFF
레드XIII	8009B102 FFFF	MP최대치	800BDA42 7FFF
유피	8009B186 FFFF	MP현재치	800BDA44 7FFF
켓·시	8009B20A FFFF	공격력	800BDA46XXXX
빈센트	8009B28E FFFF	마력	800BDA48XXXX
시드	8009B312 FFFF	방어력	800BDA4AXXXX
■언제나 리미트 브레이크 업		■슈우	
클라우드	8009AEDE FF04	레벨(999)	800BDC44 03E7
바렛트	8009AF62 FF04	HP최대치	800BDC46 7FFF
티파	8009AFE6 FF04	HP현재치	800BDC48 7FFF
에어리스	8009B06A FF04	MP최대치	800BDC4A 7FFF
레드XIII	8009B0EE FF04	MP현재치	800BDC4C 7FFF
유피	8009B172 FF04	공격력	800BDC4EXXXX
켓·시	8009B1F6 FF04	마력	800BDC50XXXX
빈센트	8009B27A FF04	방어력	800BDC52XXXX
시드	8009B2FE FF04	■샨테	
		레벨(999)	800BDB40 03E7
아크 더 레드2 액플 코드		HP최대치	800BDB42 7FFF
(XXXX는 0000~09C0사이의 수		HP현재치	800BDB44 7FFF
치를 넣는다)		MP최대치	800BDB46 7FFF
■엘크		MP현재치	800BDB48 7FFF
레벨(999)	800BD938 03E7	공격력	800BDB4AXXXX
HP최대치	800BD93A 7FFF	마력	800BDB4CXXXX
HP현재치	800BD93C 7FFF	방어력	800BDB4EXXXX
MP최대치	800BD93E 7FFF	■사니아	
MP현재치	800BD940 7FFF	레벨(999)	800BDE4C 03E7
공격력	800BD942XXXX	HP최대치	800BDE4E 7FFF
마력	800BD944XXXX	HP현재치	800BDE50 7FFF
방어력	800BD946XXXX	MP최대치	800BDE52 7FFF
■아크		MP현재치	800BDE54 7FFF
레벨(999)	800BD424 03E7	공격력	800BDE56XXXX
HP최대치	800BD426 7FFF	마력	800BDE58XXXX
HP현재치	800BD428 7FFF	방어력	800BDE5AXXXX
MP최대치	800BD42A 7FFF		

FF7

Q 겜훈장님. 저는 요즘 FF 7을 하는 데 유피가 우타이 오강성의 탑에서 혼자 싸우는데 5번째로 나오는 유피 아버지 고드를 이길 수가 없습니다. 1주일째 손을 못 대고 있습니다. 고드의 공략법을 알려주세요. 그리고 무사시전은 어렵다고 하는 데 초보자도 할 수 있는 난이도인지 가르쳐 주세요.

A 유피의 아버지인 고드는 생긴 건 우습지만 HP가 10,000이나 되고 또 어느 정도 HP가 내려가면 회복을 하므로 장기전이 될 가능성이 높습니다. 그래서 유피의 레벨이 높지 않다면 아버지를 이기긴 어렵습니다. 오강성의 탑에서 나왔다가 레벨을 올린 후 다시 갈 수도 있으니 다른 곳에서 레벨을 올리고 도전해 보세요. 그래도 가장 편한 방법은 동전 던지기를 사용하는 것입니다. 한큐에 끝나죠.

프런트 미션 얼터너티브

Q PS를 구입한 지 1년이 조금 넘었지만 도무지 궁금해서 잠을 못 이룹니다. 프런트 미션 얼터너티브 액플 코드를 알고 싶은데요. 올해 챔프를 아무리 찾아봐도 없어서 이렇게 궁금증을 보냅니다.

A 다음은 얼터너티브의 액플 코드입니다.

무기 페이지 1
- 3003D7BA 0009 #Dingus
- 3003D7C6 0009 #Whang
  3003D7C8 0001
- 3003D7D2 0009 #Banger
  3003D7D4 0001
- 3003D7DE 0009 #Rooster
  3003D7E0 0001
- 3003D7EA 0009 #Cane
  3003D7EC 0001
- 3003D7F6 0009 #Prong
  3003D7F8 0001
- 3003D80E 0009 #Glans
  3003D804 0001
- 3003D802 0009 #Dink
  3003D810 0001

무기 페이지 #2
- 3003D81A 0009 #Flapper
  3003D81C 0001
- 3003D826 0009 #Knot
  3003D828 0001
- 3003D832 0009 #Jock
  3003D834 0001
- 3003D856 0009 #Ramrod
  3003D840 0001
- 3003D83E 0009 #Joint
- 3003D84A 0009 #Dork
  3003D858 0001
- 3003D862 0009 #Bushbeater
  3003D864 0001
- 3003D86E 0009 #Putz
  3003D870 0001

무기 페이지 #3
- 3003D87A 0009 #Dang
  3003D87C 0001
- 3003D886 0009 #Prick
  3003D888 0001
- 3003D892 0009 #Fag
  3003D894 0001
- 3003D89E 0009 #Pecker
  3003D8A0 0001
- 3003D8AA 0009 #Gadget
  3003D8AC 0001
- 3003D8B6 0009 #Dead Stick
  3003D8B8 0001
- 3003D8C2 0009 #J. T.
  3003D8C4 0001

무기 페이지 #4
- 3003D8CE 0009 #B1 Gun
  3003D8D0 0001
- 3003D8DA 0009 #Beehive
  3003D8DC 0001
- 3003D8E6 0009 #Firecracker
  3003D8E8 0001
- 3003D8F2 0009 #Woodpecker
  3003D8F4 0001

무기 페이지 #5
- 3003D9B2 0009 #Blassty
  3003D9B4 0001
- 3003D9BE 0009 #Blue Veiner
  3003D9C0 0001
- 3003D9CA 0009 #Boner
  3003D9CC 0001
- 3003D9D6 0009 #Hung
  3003D9D8 0001
- 3003D9E2 0009 #Phallus
  3003D9E4 0001
- 3003D9EE 0009 #Whopper
  3003D9F0 0001
- 3003D9FA 0009 #Wick
  3003D9FC 0001

무기 페이지 #6
- 3003DA06 0009 #Enob
  3003DA08 0001
- 3003DA12 0009 #Rammer
  3003DA14 0001
- 3003DA1E 0009 #Log
  3003DA20 0001
- 3003DA2A 0009 #Staff
  3003DA2C 0001
- 3003DA36 0009 #Manhood
  3003DA38 0001
- 3003DA4E 0009 #Schlong
  3003DA50 0001
- 3003DA42 0009 #D-Rigged
  3003DA44 0001

무기 페이지 #7
- 3003DA5A 0009 #Rail
  3003DA5C 0001
- 3003DA66 0009 #Prod
  3003DA68 0001
- 3003DA72 0009 #Length
  3003DA74 0001
- 3003DA7E 0009 #Pole
  3003DA80 0001
- 3003DA8A 0009 #Ding-Dong
  3003DA8C 0001
- 3003DA96 0009 #Stallion
  3003DA98 0001

실드 부분 #1
- 3003D90A 0009 #Flat
- 3003D916 0009 #Diaper E
  3003D918 0001
- 3003D922 0009 #Diaphragm H
  3003D924 0001
- 3003D92E 0009 #Envelope
  3003D930 0001
- 3003D93A 0009 #Sheath
  3003D93C 0001
- 3003D946 0009 #Baggie
  3003D948 0001
- 3003D952 0009 #Diaper P
  3003D954 0001
- 3003D95E 0009 #Diaphragm L
  3003D960 0001

실드 부분 #2
- 3003D96A 0009 #Falsies
  3003D96C 0001
- 3003D976 0009 #Diaper X
  3003D978 0001
- 3003D982 0009 #Rag
  3003D984 0001
- 3003D98E 0009 #Goalie
  3003D990 0001

볼트 부분 #1
- 3003DABA 0009 #AMIS
  3003DABC 0001
- 3003DAC6 0009 #AMIS 2
  3003DAC8 0001
- 3003DAD2 0009 #BirdEater
  3003DAD4 0001
- 3003DADE 0009 #DragonSwat
  3003DAE0 0001
- 3003DAEA0009 #DragonSwat 2
  3003DAEC 0001
- 3003DAF6 0009 #ICE01
  3003DAF8 0001
- 3003DB02 0009 #ICE02
  3003DB04 0001

볼트 부분 #2
- 3003DB0E 0009 #ICE03
  3003DB10 0001
- 3003DB1A 0009 #FCS11
  3003DB1C 0001
- 3003DB26 0009 #FCS12
  3003DB28 0001
- 3003DB32 0009 #FCS21
  3003DB34 0001
- 3003DB3E 0009 #FCS22
  3003DB40 0001
- 3003DB4A 0009 #FCS23
  3003DB4C 0001
- 3003DB56 0009 #OwlEye
  3003DB58 0001

볼트 부분 #3
- 3003DB62 0009 #RShell1
  3003DB64 0001
- 3003DB6E 0009 #RShell2
  3003DB70 0001
- 3003DB7A 0009 #RShell3
  3003DB7C 0001
- 3003DB86 0009 #RShell4
  3003DB88 0001
- 3003DB92 0009 #RShell5
  3003DB94 0001
- 3003DB9E 0009 #HI-Pack01
  3003DBA0 0001
- 3003DBAA 0009 #HI-Pack02
  3003DBAC 0001

볼트 부분 #4
- 3003DBB6 0009 #HI-Pack03
  3003DBB8 0001
- 3003DBC2 0009 #Ninja-03
  3003DBC4 0001
- 3003DBCE 0009 #Ninja-04
  3003DBD0 0001
- 3003DBDA 0009 #Ninja-06
  3003DBDC 0001

모든 캐릭터 HP 최대치
3004F90C 00D2
3004F994 00B4
3004FA1C 00B4
3004FAA4 00D2
3004FB2C 00B4
3004FBB4 00B4
3004FC3C 00D2
3004FCC4 00B4
3004FD4C 00B4

사립 저스티스 학원

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 요즘 새로 산 PS용 「사립 저스티스 학원」을 열심히 하고 있습니다. 그런데 VS모드에서 4개의 검은 캐릭터 칸이 있는데 누구들의 칸이고 또 어떻게 하면 고를 수 있습니까?

A 여성 캐릭터인 나츠와 교코, 그리고 히타나와 티파니로 엔딩을 보면 4개의 검은 칸에 이들이 다시 나타납니다. 다른 점은 각각 복장과 투플라톤이 변경되어서 나온다는 점입니다.

H/W 연구실

王

N64의 고장에 대해서

Q 안저는 N64 유저입니다. 어느날 슈퍼 마리오 64를 재미있게 하고 있다가 정지를 잠시 시켜 놓고 TV프로그램을 보기 위해 AV채널을 돌려놓았습니다. TV에 열중하다가 TV가 끝나고 다시 오락을, 실황 월드사커 3를 하기 위해 슈퍼 마리오 64 카트리지를 아무 생각 없이 빼냈습니다. 그 때 제 눈에 들어온 파워 램프의 빨간 불빛. 아차 하는 생각이 들었습니다. 너무 놀라 다른 팩을 껴서 작동해 보자 작동은 되었습니다. 하지만 슈퍼 마리오 카트 64의 진행 속도가 늦어지는 느낌이 들었습니다. 전원 상태에서 카트리지를 빼면 어떤 고장이 생기고 어떤 현상이 일어날까요?

A N64는 팩의 슬롯과 본체의 카트리지로 바로 연결되어 로딩이 거의 없는 것이 장점입니다. 그런데 팩을 꼽고 전원을 키면 미세한 전류가 팩으로 들어가게 되죠. 이 때 전원을 끄지 않은 상태에서 팩을 빼면 슬롯과 카트리지 사이에 흐르고 있던 전류로 인해 쇼트가 일어납니다. 당연히 팩은 전기적인 고장이 일어나겠죠? 다른 팩을 껴도 작동이 된다니 본체에는 이상이 없는 것으로 보입니다.

새턴의 특성

Q 저는 얼마전 지금까지 모은 돈을 가지고 새턴을 샀습니다. 그런데 이상한 점이 있습니다. 처음 새턴을 살 때 같이 프레스 CD인 포켓 파이터를 사서 하루는 재미있게 하다가 랑그릿사 5를 구입, 집에서 해보니 게임이 안되는 것이었습니다. 그래서 새턴이 고장난 줄 알고 고치러 갔습니다. 그러나 주인아저씨는 기계가 고장이 난 것이 아니라 특성을 탄다는 것이었습니다. 그 말을 들은 순간 어이가 없었고, 또 새턴이 바닥에 떨어졌습니다. 특성을 안 타게 하는 방법은 없나요?

A 특성을 탄다, 안 탄다라는 이야기는 복사 CD나 프레스 CD에서 나타납니다. 업자들이 CD를 구울 때 여러가지 프로그램과 다양한 방법으로 굽기 때문에 특정 새턴에서만 안 돌아갈 수 있습니다. 이런 경우에 그 새턴은 특성을 탄다라고 합니다. 특성을 안타는 가장 좋은 방법은 정품 게임을 구입해서 즐기는 것입니다.

플스의 가격 상승 원인

Q 저는 얼마전 PS 7000을 구입하였습니다. 하고 싶은 마음에 샀긴 샀는데 가격이 2~3달 전에 비해 5만원 정도의 가격 차이가 난다고 합니다. 또 몇몇 가게에서는 구입하기조차 힘들다고 합니다. 가격 상승의 원인을 해명해 주세요.

A 우리나라에 들어와 있는 대부분의 플레이 스테이션은 일본에서 수입해 오는 것입니다. 이런 수입품은 환율과 밀접한 관계를 갖는데요. 일본에서 플스의 가격은 보통 18,000엔에서 19,000엔 대입니다. 그런데 우리나라가 IMF체제에 들어가 있는 건 아시죠? 그 이유는 부실한 경제 정책과 기업들 때문에 외국인들이 우리나라에 투자한 자금을 회수하였기 때문입니다. 그래서 정부는 가지고 있던 외화를 방출했는데, 이로 말미암아 달러가 부족하게 되었습니다. 국내의 보유 외화가 부족하니 환율이 상승하게 되죠. IMF체제 전에는 100엔당 800원대였습니다. 계산을 해보면 대당 플스 가격은 15만원에서 16만원 사이죠. 여기에 수입 업자들과 게임 매장의 판매 이익을 보태면 20만원 정도에서 플스 가격이 책정됩니다. 그러나 IMF체제 후에는 1,300엔까지 올랐습니다. 그러면 수입 가격이 23만원에서 25만원 정도가 되고 수입 업자와 매장의 판매 이익을 더하면 28만원에서 30만원 정도까지 상승하게 되죠. 플스의 가격 상승 원인은 여기에 있습니다. 이렇게 생활과 경제는 밀접한 관계가 있답니다.

드림캐스트

Q 안녕하세요. 겜훈장님. 저는 드림캐스트(Dreamcast)에 대해서 여쭈어 볼 것이 있습니다.

① DC가 나오면 3만엔에서 4만엔 정도라고 하는데 한화로 얼마입니까?
② 에바 강철의 걸프렌드(PC용)를 DC로 돌릴 수 있습니까?
③ DC에는 WINDOWS CE가 내장되어 있다던데 이것으로 무엇을 할 수 있습니까?
④ DC에 컨버터가 나옵니까? 어디에 꼽죠? 만약에 칩을 달면 CD 2장 이상 짜리를 돌릴 수 있습니까?

A ①번. DC의 국내 가격은 IMF와는 상관이 없고 엔화당 국내 환율에 의해 결정됩니다. 원화도 가치가 많이 떨어졌지만 지금 일본 엔화도 바닥이기 때문에 엔화당 10배 정도면 구입할 수 있을 것입니다.
②번. 당연히 돌릴 수 없습니다.
③번. DC용 WINDOWS CE는 DC를 가동시키기 위한 OS로서의 역할을 합니다. 무엇을 한다라기 보다는 게임사의 제작을 보다 편하게 하고, OS의 업그레이드가 가능하죠.
④번. DC가 나와봐야 알 수 있을 것입니다.



8·15특집 -
독립 투쟁사 김훈장 1500점



파이팅 겜훈장 /1500점



류의 신 필살기 - 포망滅殺/멸살/1500점

● 공지 ●

전화로 저희 게임 챔프로 게임 관련 질문을 주시는 경우가 있습니다. 그러나 저희 게임 챔프에서는 전화상으로 답변을 해드리지 않습니다. 따라서 게임과 하드웨어에 관한 모든 질문은 엽서와 편지로 보내주시기 바랍니다.

● 공지 2 ●

질문을 하실 때 장황하게 적어서 질문하시면 훈장은 괴롭습니다. 어려움에 직면하게 된 이유와 게임중의 상황을 더욱 자세히 적어 보내 주세요(예:캐릭터 레벨이 얼마고 지금 여기까지 진행했는데 보스를 잡을 수 없다는 등). 그러면 확실한 답변을 드리는데 많은 도움이 되겠습니다. 그리고 겜훈장의 마지막 한마디. 액플은 게임의 마약일 수도 있습니다.

챔프 쌤쌤마당

보내실 주소 : (121-160) 서울시 마포구 상수동 324-1
법경빌딩 5층 게임챔프 쌤쌤마당 담당자앞
FAX: 02-3142-6820
PC통신 : 천리안/하이텔 ID: champg
나우누리 ID: 네모네모

CHAMP SAMSAM

이 코너는 독자들을 위한 코너입니다. 팔거나 구입하고 싶은 물건이 있으시면 아래의 주소로 엽서를 보내주세요. FAX나 PC통신으로 보내주셔도 좋습니다.
보내실 때에는 기종, 내용, 이름(ID), 주소, 전화번호(지역번호를 꼭 쓰세요)를 정확히 기입해서 보내주세요. 신상 명세가 정확하지 않은 독자는 실어드리지 않습니다.
거래하실 때는 모든 내용을 사전에 확인하여 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요.

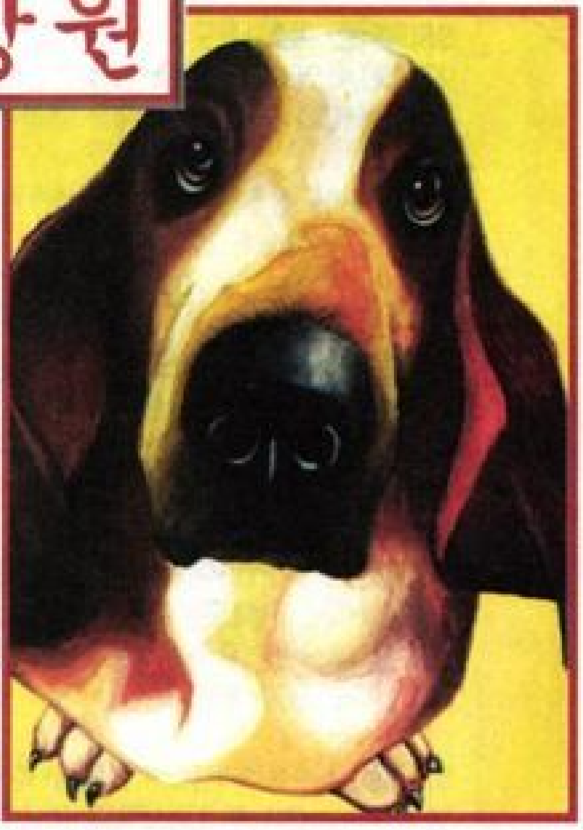
Art Gallery

아트갤러리

안녕하세요 담당자 Mcwild입니다. 전 요즘 정말 다사다난한 인생의 정오를 살아가고 있습니다. 소중한 사람과의 이별, 앞날에 대한 불안감 등, 여러분들도 누구나 겪고 있는, 또는이미 겪은 일들을 전 이 1년간 모두 겪고 있는 것 같답니다. 앞으로 3년쯤 후에 난 무엇이 되어있을지, 또 내가 중요하게 생각하는 것들은 어떻게 변해 있을지. 하지만 여러분이 보내주시는 예쁜 그림과 사연들을 보고 있노라면 잠시나마 다른 세상에 들어서게 된답니다. 언제나 여러분께 감사의 마음을 느끼고 있습니다. 다음달에는 게임파워 아트 갤러리에서 만나게 되겠군요. 새로운 마음으로 후후.

장원:2000
준준장원:1200
준장원:1500
입선작:500

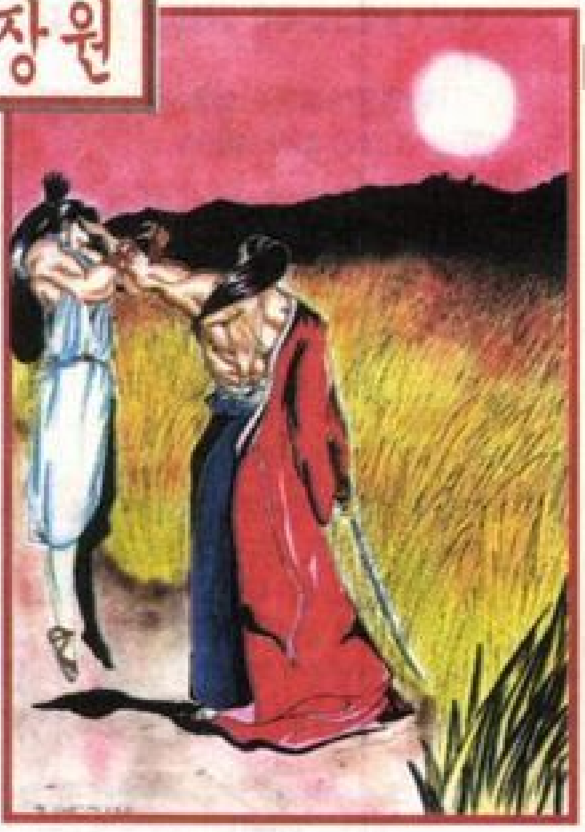
장원



나와 함께 산책하실래요?

정말 같이 산책하고 싶어하는 눈빛을 가진 개로군요. 석현님의 걱정 덕분인지 신선한(?) 상태로 도착하였습니다. 반드시 같이 산책을 하도록 하죠. 낙엽이 밟히는 가을길을 이녀석과 같이 산책해보고 싶네요 정말. 이녀석의 이름은 음… '저글링' 이라고 지었습니다.

준장원



무제

웬지 이 그림 속의 장면이 공감각적으로 다가오는군요. 그만큼 훌륭한 작품이라고 생각하고 있습니다. 서늘한 바람이 불고 있고 풀잎 스치는 소리 이외에는 아무 소리도 들리지 않는 그런… 하지만 웬지 견주로는 슬픈 눈빛을 하고 있을 것 같네요. 붉은 하늘이지만 달밤이라고 생각되는 수작. 그리고 경배님의 부탁을 들어드리죠. 경배님의 절친한 친구 지원님의 생일을 축하드립니다. 아이 원추!! (마침 책 나오는 날과 같네요 생일이…)

준준장원



회상

남자는 담당자, 여자는 제가 짝사랑한 여자라… 둘다 그다지 닮진 않았네요 후후. 하지만 남자의 회상이 저렇듯 활기찬 표정의 그녀라니 이 남자는 정말 그녀를 사랑했었나봐요. 그나저나 준장원 이하로 뽑혀서 곧 임종을 맞이하시겠군요. 만약 살아나신다면 다음에도 작품을 보내주세요. 그럼 이만 총총.



가끔 높이 날고 싶을 때가 있어, 너처럼…

저런 나코루루양이 가을을 타나보네요 후후. 하긴 시집갈 나이도 되었죠. 벌써 20대 중반이니 말이죠. 나코루루양의 그윽한 눈빛이 정말 가을하늘 같아요. 그나저나 지영님의 작품 때문에 편집부에 때아닌 소동이 벌어졌답니다. 제가 그림을 분실하는 바람에 가지님과 쓰레기통도 뒤집고 '나 그거 못찾으면 아트 갤러리 안해 배째' 소동 등. 결국 애매한 이가박님 책상에서 발견. 제가 실수로 거기 놓고 까먹었던 것이죠 후후. 저도 하늘을 높이 날고 싶어요 마마하하처럼요.



DEXTER DOVE

김정태군 아직 부족합니다. 좀더 수련을 쌓아서 장원에 도전하세요. 이번에는 트레싱지로 가을 하늘을 표현하였는데 시도는 참 좋았지만 잡지의 특성상 제대로 분위기가 나올지 모르겠군요. 일단 스캐너로 스캔을 한 후에 그림 파일을 가지고 작업을 하기 때문에 눈으로 보는 것과는 전혀 다른 분위기로 나올 거예요. 앞으로도 지금처럼 열심히 그린다면 금방 실력이 늘어서 장원을 하실 수 있겠죠? 참 게임 보이 잘 받았습니다. 손으로 그린 것이라 그런지 화면이 안 움직여서 쉽게 질리더군요 후후.



내가 어릴적에는…

안녕하세요 단골손님 김성호님. 아직 부족합니다. 장원을 받으실 때까지 계속 보내세요. 후후 전 벽에 낙서 해본 경험이 별로 없답니다. 6살 때부터 게임에 빠져 있었으니 벽에 낙서 할 틈이 없었죠. 3달 후에 제대를 하신다면 11월. 좋은 때네요 제대 하고 곧장 크리스마스 준비에 여념이 없으셔야 할 듯. 그래야 쓸쓸하지 않은 크리스마스를 보내실 수 있겠죠? 매달 그림 보내주셔서 감사하고 다음엔 게임 파워 11월호에서 만나요.

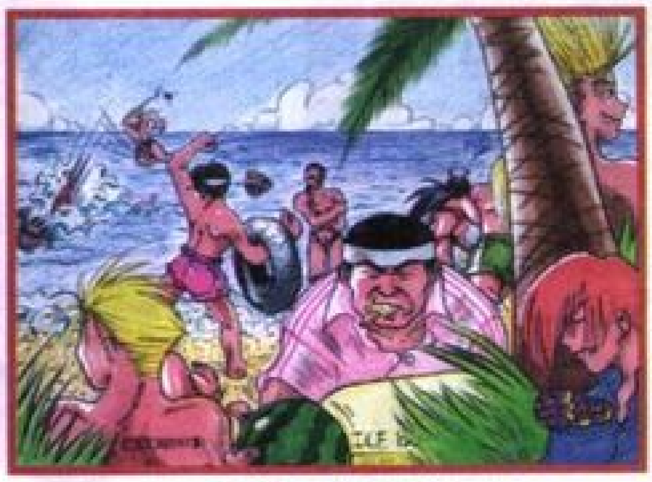




일격필살! 참열권!!

[redacted]

킹오파 98이 나왔죠. 료 사카자키 녀석도 여전하더군요. 여전히 지저분한 그 도복에 어울리지 않는 금발. 종광님의 그림은 마카 사용이 아주 깔끔해서 스캐닝을 해도 원래 작품의 이미지가 손상되지 않아서 좋군요. 다음에 다시 뵙죠.



KOF 최고의 피서

[redacted]

NEO SCREEN이라… 써클 이름인가요? 동인지 모임? 흠 하여튼 좋은 작품! 전 이렇게 캐릭터들이 살아있는 듯한 그림이 좋답니다. 마이에게 끌려가는 행복한 앤디놈이 부럽군요. 쿄의 불꽃 팬티도 인상적이고, 테리의 파워 덩크도 멋지네요 후후. 베니마루 녀석은 머리 때문에 물에 못들어가고 있는 듯. 하지만 의외로 많은 여고생들이 베니마루가 머리 내린 것을 더 좋아하던데요. 담당자도 바다로 피서가고 싶습니다 아아.



시즈마루

[redacted]

이오리, 쿄, 시즈마루라… 셋중에 가장 가을과 어울리는 캐릭터는 역시 시즈마루겠죠? 훌륭한 선택이었네요. 쿄는 겨울에 같이 있으면 좋을 것 같고, 이오리는 그다지 어울리는 계절이 없군요 오히려 여름에 어울린다고 할까? 벗겨놓으면 그나마 착해보일 것 같아요 후후. 하여튼 시즈마루 녀석은 같은 남자인 제가 보아도 이쁘군요(잡아먹고 싶어요).



무제

[redacted]

안녕하세요 지운님. 장원, 준장원, 준준장원의 기준이 궁금하신가요? 그것은 바로 '담당자 맘' 이랍니다. 잘 그리고, 정성이 있고, 주제에 어울리는 등 여러 가지 복합 기준이 있지만 일단 기본적으로 그림의 질이 어느 수준 이상은 되어야 겠죠. 그리고 슬레이어즈 로얄이 PC로 이식된다는 소식이 있긴 있는데 아직 착수 단계라 어떻게 될지는 모르겠군요. 시험은 잘 치뤘는지 모르겠네요. 늦게나마 응원해 드리죠. 파이팅!



피아 가을에 잘 오셨습니다

[redacted]

죄송합니다. 모르는 캐릭터네요 흑. 아직 젊으신 분이 자꾸 늙으막이란 표현을 쓰니 편집부의 다른 늙으막 기자님들이 슬퍼하시잖아요(온근슬쩍 전 제외). 우편물 오는 도중 파스텔이 적당히 번져서 더 보기좋아 졌네요 후후. 아직 장원은 무리입니다. 장원 해보는 그날까지 열심히 보내주세요. 다음호에 또 뵙죠.



천명

[redacted]

보통 아트 갤러리에 오는 엽서를 보면 글씨를 못쓰면 대부분 그림도 별로랍니다. 물론 글씨는 절대 평가 기준에 들어가 있지 않지만 통계적으로 그렇다는 것이죠(저도 대단한 악필에 필기 혐오증 환자랍니다). 하지만 홍명수님은 글씨는 별로지만 그림 실력은 뛰어나네요 후후. 장래에 애니메이션 감독을 꿈꾸신다니 멋지네요. 언젠가 감독: 홍명수 라는 자막이 올라가는 애니메이션을 보게될 날을 기대하겠습니다. 입선이지만 실어드렸으니 본사에 클레모아 설치는 하지 말아 주세요.



가을을 안고서

[redacted]

직접 그림을 들고 찾아 오셨었죠? 제가 경황이 없어서 대화도 한마디 못하고 그림만 받았었네요. 조금 죄송. 후후 종민님의 우려와는 달리 가을 같습니다. 제목도 어울리고요 하지만 치마가 너무 짧아서 감기걸리겠네요. 슬슬 저녁 시간이 되어가는데 그림 속의 샌드위치를 보니 너무 배가 고파요. 제가 좀 샌드위치 광이라서… 잘 만든 샌드위치만 보면 정신을 못차리죠. 하하 헛소립니다. 다음에도 좋은 작품 기대하죠.



백수들 판별했네

[redacted]

성적 잘 받으셨군요 축하드려요. 나중에 ACA때 음료수 기대하겠습니다. 다정님과도 정답게 사진 한 장 찍죠 후후. 그림체가 누군가와 비슷하다고 너무 걱정하지 마세요. 아직 배우는 과정이니 말이죠. 지금은 인기작가가 되어버린 유현누나도 예전에는 막 삐리리형과 그림체가 비슷하다고 걱정 많이 했었답니다. 하지만 지금은 멋진 만화가잖아요. 그나저나 배경의 히가시군은 재밌는 모험을 하고 있군요 훗.

메이저 부문



[redacted]

이제 메이저 18권이 나오는군요. 챔프에 입사한 다음부터 보기 시작한 메이저. 정말 맛있는 만화예요. 만약 단순한 천재 소년의 야구 정복기였다면 아마 전 이 만화를 경멸했을 것이지만 아니더군요. 후후 왠지 선전만 한 것 같은데 은미님의 그림을 보니 메이저를 많이 보신분 같아서 주절거려 봤습니다. 정말 잘그리셨네요 고로도 더욱 성숙해진 느낌. 다음에 다른 작품도 보내주세요 기다리겠습니다.

● 98년 11월호 챔프 아트 갤러리는?

11월호부터는 챔프가 아닌 파워 아트 갤러리네요. 좀 어색한 듯 하지만 곧 익숙해지겠죠. 이름은 변했지만 담당자도, 독자도 변하지 않길 바랍니다. 이제 완연한 가을이군요. 풍요로운 가을날을 보내시길~

● 보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경 빌딩 5층 (우) 121-160
게임파워 [파워 아트 갤러리] 담당자 앞

CHAMP 게시판

9월호 초음속 퀴즈 정답

배프 브라이언

소병남/경기도 성남시 분당구 구미동 무지개 마을 LG아파트 206동 901호
김동오/강원도 춘천시 효자 1동 463-88번지 7통 1반
이상 2명에게는 챔프 점수 1000점을 드립니다.

파워맨을 찾아라 정답자 발표



이번호에도 파워맨은 건재합니다. 은신술의 극에 달한자 파워맨!! 찾기 힘들걸?

9월호 정답

P60 하단의 오프닝 사진 중 오른쪽 끝에 있는 사진 속에 있다.

초음속 퀴즈

사립 저스티스 학원 플레이 스테이션 버전에서 등장하는 신캐릭터 열혈 체육 교사의 이름은 무엇인가?

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경 빌딩 5층
월간 게임챔프 「초음속 퀴즈」 담당자 앞
마감: 1998년 9월 20일
당첨자 발표: 게임파워 98년 11월호 게시판
당첨자 발표: 게임챔프 98년 10월호 게시판

챔프점수 상품



1등
현대컴보이64 1대

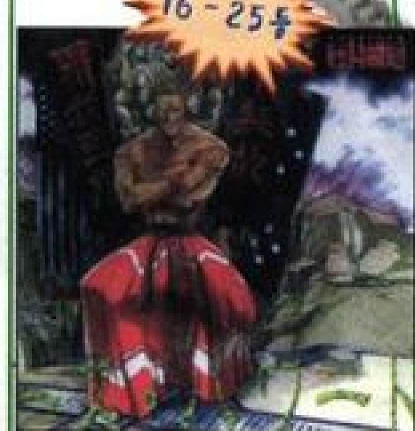
2등



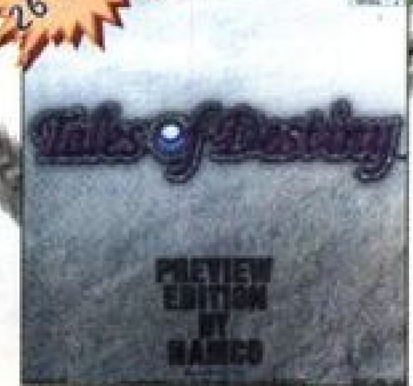
PS, SS 소프트 중 자신의 보유 기종에 맞게 1타이틀 선택 가능(게임 소프트는 당첨자 발표 시점에서 가장 최신 종 게임)



5~10등



16-25등
오리지널 최신 게임음악 CD 1개씩



26-40등
PS/SS 체험판 CD 1개



41-45등
인기 캐릭터 피규어 인형 1개씩



56-60등
PS 액션 리플레이 1개씩

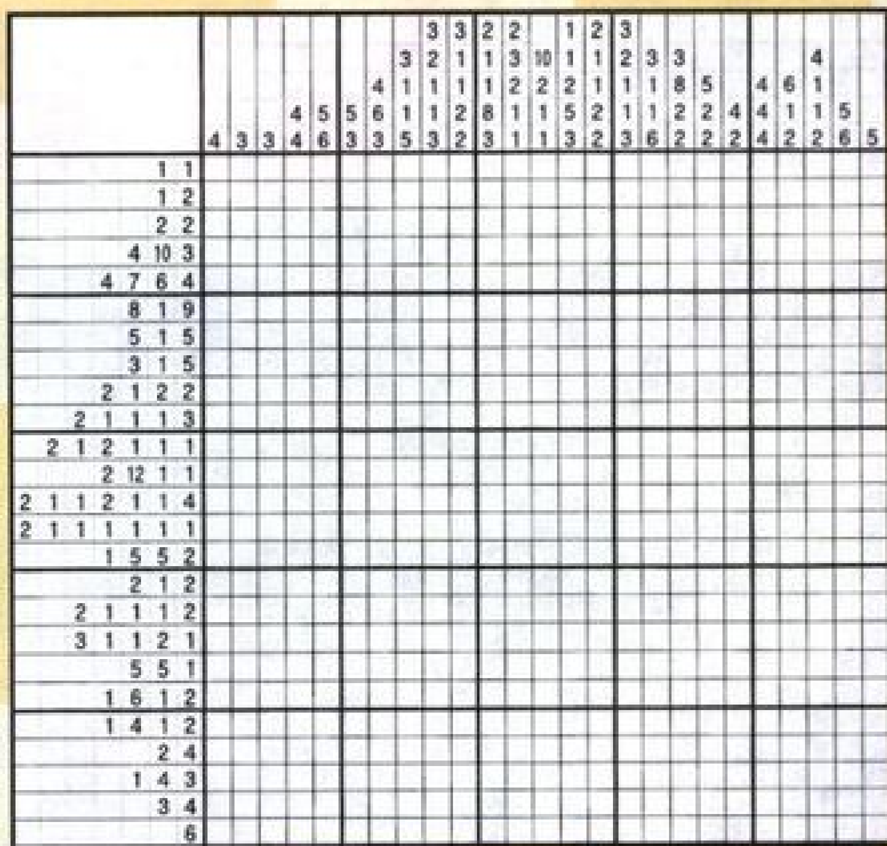
상품제공 : 네오메니아 (02-719-7156)



BONUS 환상특급

이 코너는 네모네모로직과 챔프 점수도 받을 수 있는 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 챔프점수 1,000점도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 6개월치 선물 대방출이 실시되는 98년 12월호까지 계속 기록됩니다.

네모네모 로직



♥ 지난호 답



♥ 왼쪽의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 네모네모 로직 단행본을 드리고 나머지 5명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 게임챔프 (네모네모 로직) 담당자 앞

지난호 당첨자

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(SS, PS, N64) 아케이드입니다. 게임경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상 이어야 하며, 취재팀 이재덕 (02-3142-6845)에게연락 주세요.

담당자의 한마디

● 안녕하세요 담당자 Mcwild입니다. 전국에 휘몰아친 게릴라성 폭우를 잘 견디셨는지 모르겠네요. 폭우가 쏟아질 때마다 저희 챔프 취재팀에서는 언제나 다음호 걱정 반, 독자 걱정 반이었답니다. 수재를 당하신 독자들을 도와드리고 싶지만 여건상 힘드네요. 하지만 챔프 가족들이 모두 마음으로나마 격려와 위로를 보내고 있음을 명심하시고 힘내세요.

나의 한 표가 게임챔프를 만든다

애독자 찬반 투표!!

꾸준한 인기 속에 챔프 애독자들의 진지한 읽을거리로 정착해온 「애독자 찬반 투표」가 잠시 쉽니다. 이 코너를 통해 그 동안 많은 이슈들을 다루어 왔고 그로 인해 국내 비디오 게이머들의 인식전환의 계기가 되어 왔던 「애독자 찬반 투표」. 앞으로 보다 양질의 내용과 재미를 가지고 다시 찾아 올 것을 약속드리겠습니다.

게임잡지의 부록, 과연 필요한가?

게임잡지의 부록은 '반드시 필요하다'라는 쪽이 대다수의 의견이었습니다. 하지만 부록이 필요하다라는 답변 중에서도 게임지의 특성에 맞는 부록을 원하는 경우가 많은 퍼센트를 차지했습니다. 즉 '비디오 게임지'는 PC 정품 부록 보다는 비디오 게임에 관련된 브로마이드나 메모리 카드 스티커 등이 더욱 현실성 있고 값어치가 있다는 대답이었습니다. 게임챔프에서는 이런 독자들의 의견을 귀중하게 생각해 편집에 참고로 하도록 하겠습니다.





반드시 필요하다!

여지껏 게임챔프에서는 PC 게임이라는 부록을 첨부해 왔다. 허나 그것은 비디오 게임과 PC게임을 같이 즐기는 소수의 유저들을 위해, 또는 앞으로 PC게임을 즐기려는 사람들을 위함이다. 그러나 이 책을 구독하고 있는 많은 유저들은 비디오 게임에 관심이 쏠려 있으며 게임챔프는 그런 사람들을 위해 존재하는 것이다. 그러므로 PC게임 부록은 불필요한 것이라 생각하지 않을 수가 없는 것이다. 그러면 이러한 문제를 해결할 수 있는 돌파구는 어디에 있단 말인가. 그것은 바로 소장 가치에 있을 것이다. 정품 CD를 사는 것도 그 이유에 있으며 공략을 마친 게임을 아직 가지고 있는 이유야말로 바로 여기에 있을 것이다. 그러면 여기서 나의 의견을 말해보겠다. 부록으로 게임 주제가와 게임 명곡들을 부록으로 넣어주는 것이다. 많은 게이머들은 게임에 몰입하다보면 흘러나오는 음악 소리를 그냥 지나치는 경우가 다반수인데 그들을 위해 음악을 넣어주는 것이다. 이것은 또한 일본에서 시판되는 게임 앨범을 구하기 위해 동분서주하는 사람들을 위해서도 바람직한 방법이라 할 수 있겠다. 그리고 또 한가지 요즘 우리나라에서도 유행하는 코스프레나 애니메이션 화보집 또는 극장판 포스터를 첨부하는 것이다.



실제로 포스터 구하기란 지방에서는 상당히 힘든 경우가 많고 그 종류도 한정되며 그 대가도 치루어야 하기 때문이다. 또한 잡지 내용물 속에 실린 그림들은 게임 홍보용이기 때문에 그림도 작고 군데군데 삭제된 그림도 있다. 이것을 보면 안타까움이 드는데 이것을 한데 모아 화보집으로 편찬한다면 많은 이들에게 기쁨을 선사할 수 있을 것이다.



필요없다!

'게임 잡지의 부록 과연 필요한가?' 라는 질문에 대한 나의 의견은 '필요하지 않다'이다. 우리나라 사람들은 '공짜'라고 하면 자다가도 벌떡 일어나고, '공짜라면 양잿물이라도 마신다'고 할 정도로 공짜를 좋아한다. 그렇기 때문에 부록 때문에 게임 잡지의 고유한 뜻을 잃게되기 쉽다.

독자들은 책의 내용, 공략, 등은 보지 않고 그저 부록만 좋으면, 부록만 많으면 주저 않고 그 게임 잡지를 사버리는 경향이 있다. 나의 주변에도 부록만 좋으면, 부록만 많으면 그 책의 내용이 좋지 않고, 필요 없는 것들이라도 부록을 많이 주는 게임 잡지를 사는 친구들이 늘어나는 추세이다. 물론 그러지 않는 사람들도 있겠지만 그 사람들은 극소수에 불과하다. 독자들이 부록 좋고, 많이 주는 게임 잡지를 많이 선호하기 때문에 그에 맞춰 살아 남기 위해서 게임 잡지 만드는 출판사에선 책의 내용이나 질로 승부하려 하지 않고 경쟁을 하듯 자랑삼아 부록을 서로 많이 만들어서 독자들을 끌어들이고 있는 실정이다. 그래서 게임 잡지에서의 부록은 게임 잡지의 고유한 뜻과 정신을 상실시킬 수 있기 때문에 좋지 않다고 생각한다. 그래도 출판사에서 독자들을 진정으로 생각하는 마음에 독자들을 위해 부록을 주고 싶다면 게임 잡지의 고유한 뜻과 정신을 상실하지 않게 조금씩 가려가며 부록을 주어야 할 것이라고 생각한다.



다음호는 쉽니다

게임챔프가 '게임파워'로 변경되면서 보다 유익하고 재미있는 코너를 기획하고자 일단 '애독자 찬반 투표'는 잠시 쉬겠습니다. 그 동안 게임챔프의 '애독자 찬반 투표'에 젊음을 불태워 주셨던 많은 애독자 여러분들에게 다시 한번 감사하다는 말을 전함과 동시에 다음에는 보다 재미있고 유익한 코너로 다시 태어날 것을 약속드리겠습니다.

사랑과 용기의 RPG



스타오션 더 세컨드 스토리

STAR OCEAN THE SECOND STORY

지금으로부터 2년 전 트라 에이스라는 약간은 생소한 이름의 개발사가 SFC용 RPG「스타오션」을 에닉스를 통해서 발표했다. 상당한 완성도를 보여준 작품임에 불구하고 그 당시에는 그다지 큰 인기를 끌지 못했다. 그러나 트라이 에이스는 이에 좌절(?)하지 않고 그 후속작인「스타오션 더 세컨드 스토리」를 발표하였다(이 개발사는 그동안 스타오선을 개발한 이래로 다른 게임은 전혀 제작하지 않았다). 전작과 스토리가 어느 정도 이어지기는 하지만 그래픽과 사운드, 그리고 게임 시스템은 한층 파워업되었다. 자! 이제 두 번째 별의 바다로 여행을 떠나 보자!

제작사: 에닉스/트라이 에이스
장르: RPG
발매일: 7월 30일
발매가: 6,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치



게임의 시스템

모험의 시작

게임을 시작하면 사운드 선택 화면이 나오고 주인공과 이름을 정한다. 이 게임에서는 두 명의 주인공중, 한 명을 선택할 수 있는데 누구를 선택하느냐에 따라 스토리상에서 체험하게 되는 내용이 달라진다.



○레나로 플레이시
○크로드로 플레이시



화면 설명



1 특기(特技): 개인별 필살기와 주문, 특기 커맨드의 지정

2 아이템(アイテム): 아이템의 사용 및 장비 (△버튼으로 서브메뉴 호출)
- ① 아이템 정렬(並び換え) - 입수순, 전투, 소모품 등의 순서대로 목록을 정렬
- ② 아이템 크리에이션(アイテムクリエーション) - 아이템의 가공, 제작
- ③ 슈퍼특기(スーパー特技) - 일행이 힘을 합쳐 슈퍼특기를 사용
- ④ 귀중품(貴重品) - 스토리상 중요한 역할을 하는 아이템 목록 확인

3 장비(裝備) - 각 캐릭터의 무기 및 방어구 장비&해제

4 스킬(スキル): 획득한 스킬포인트의 분배 및 스킬 지정&해제(△버튼으로 특기 숙련도 및 탤런트 확인)

5 스테이터스(ステータス): 각 캐릭터의 능력치 및 장비 확인

6 레지스트(レジスト): 대화표시속도, 사운드, 전투모드 등의 조절

7 전술(戰術): ① 작전(作戰) - 각 캐릭터의 행동유형을 결정
- ② 파티(入れ換え) - 전투에 참여할 파티를 구성
- ③ 대형(隊形) - 전투 스타일에 따른 대형 지정

8 카드(カード): ① 세이브(セーブ) - 게임 데이터의 저장
- ② 로드(ロード) - 저장한 데이터를 호출

특기(特技)

★특기 커맨드(特技)

필살기나 주문 외에 스킬레벨이 올라감에 따라 사용할 수 있게 되는 특기

특기	필요한 스킬	관련 탤런트	설명
오라클(オラクル)	전파(電波)/유희심(遊び心) 신앙심(ピエティ)	-	창조신 트라이아로부터 게임공략에 관한 힌트를 얻는다. 레벨이 올라갈수록 고급정보를 하사(?)
음악(音樂)	음표(オタマジャクシ) 연주(演奏)	음감(音感)/리듬감(リズム感)	체력회복, 회피, 특기 성공률 상승 등의 효과를 가진 음악을 작곡하고 연주할 수 있다. 탤런트가 있어야만 연주 가능한 곡도 있는 듯. 작곡시에는 깃털펜(羽ペン), 연주시에는 지휘봉(指揮棒)이 필요
수업(修業)	노력(努力)/근성(根性)/인내(忍耐)	-	성공하면 전투시 얻는 경험치량이 30% 증가
스카우트(スカウト)	위험감지(危險感知)	야생의 감각(野生のカン)	적의 출현확률을 어느 정도 조절 가능
픽포켓(ピックポケット)	포커페이스(ポーカーフェイス) 배짱(度胸)	섬세한 손끝(器用な指先)	도적의 장갑을 장비하고 있으면 마을사람들에게서 물건을 훔칠 수 있다. 심지어 동료들 것까지도…
패밀리아(ファミリア)	휘파람(口笛)/조련(調敎)	동물애호(動物好き)	던전내에서 동물을 이용해 아이템을 사오게 할 수 있다. 먹이(ペットの餌)가 필요

아이템(アイテム)

아이템 크리에이션(アイテムクリエーション)

특정 재료를 이용해서 아이템을 가공하거나 만들어내는 기술로 관련 스킬의 레벨이 올라가면 확률이 증가한다. 해당 탤런트가 있어야만 가능한 경우도 있다.

특기	필요한 스킬	관련 탤런트	설명
아트(アート)	뎃생(デッサン)/미적감각(美的感覺)	디자인센스(デザインセンス)	매지컬 캔버스를 이용해서 공격이나 스테이터스에 영향을 미치는 아이템을 제작
커스터마이즈 (カスタマイズ)	크래프트(クラフト)/기능미(機能美) /캐스트(キャスト)	오리지널리티(オリジナリティ)	보석이나 광물을 합성해 자신만의 강화무기를 제작
감정(鑑定)	도구지식(道具知識)/광물학(鑛物學) 약초학(藥草學)	-	이름 앞에 ?표시가 된 아이템을 감정
세공(細工)	크래프트(クラフト)/광물학(鑛物學) 미적감각(美的感覺)	섬세한 손끝(器用な指先)	보석 등을 가공하여 여러 가지 효과를 지닌 액세서리를 제작
서바이벌(サバイバル)	약초학(藥草學)/인내(忍耐)	-	필드상에서 사용하면 각종 식재(食材)를 채취 가능
집필(執筆)	문필(文筆)	문재(文才)	스킬을 올려주는 책을 사용할 수 있음

특기	필요한 스킬	관련 탤런트	설명
조합(調合)	생물학(生物學)/약초학(薬草學)/정신학(精神學)	-	2종의 약초를 혼합하여 새로운 약품을 조제
조리(調理)	요리솜씨(包丁)/조리법(レシピ)/안목(目利き)	미각(味覺)	식재 아이템을 조리하여 회복요리를 만들어 냄
복제(複製)	카피(コピー)	-	매지컬 카메라로 여러 가지 아이템을 복제해낸다
머쉬너리(マシーナリー)	기계조작(機械操作)/기계지식(機械知識)	-	특기의 성공률을 높여주는 툴 아이템이나 무기를 제작
연금(錬金)	과학기술(科學技術)/광물학(物學)/요정론(妖精論)	마나의 축복(マナの祝福)	철을 제련해서 보석이나 광물을 추출해 낸다

슈퍼특기(スーパー特技)

일행의 특기레벨이 올라감에 따라 사용할 수 있게 되는 특기로 플레이에 도움을 주는 매우 강력한 기술이다.

■마스터 쉐이프(マスターシェフ)◀ 조리(調理)/조합(調合)

2종의 식재 아이템을 조합해서 식품 아이템을 만드는 커맨드. 조합방법만 알고 있으면 자신이 원하는 식품을 정확히 만들어 낼 수 있다는 점에서 특기 조리(調理)와는 다르다.

■개안(開眼)◀ 수업(修業)/서바이벌(サバイバル)

개안상태로 설정해두면 전투 종료시마다 스킬 포인트를 입수할 수 있으므로 레벨에 관계없이 필살기나 주문을 얻을 수 있다.

■출판(出版)◀ 집필(執筆)/머쉬너리(マシーナリー)

동인지나 소설을 쓸 수 있는 커맨드. 캐릭터에 따라 나오는 책의 종류가 다르다. 출판사에 가져다주면 일정기간마다 인세를 받을 수 있다. 만년필(万年筆)이 필요.

■블랙 스미스(ブラックスミス)◀ 커스터마이즈(カスタマイズ)/연금(錬金)

광물 아이템을 멤버 전원이 단조하여 장비품을 만들어 낼 수 있다. 주로 방어구가 나온다. 소모품은 스미스해머(スミスハンマー).

■오케스트라(オーケストラ)◀ 아트(アート)/음감(音感)

오케스트라용 곡을 작곡하여 파티 전원이 연주하는 커맨드. 개인이 연주하는 것보다 효과가 탁월하지만 각 캐릭터마다 연주할 수 있는 악기가 정해져 있기 때문에 해당 악기가 없는 캐릭터는 연주에 참가하지 못한다. 연주할 때는 지휘봉(指揮棒)이 필요하다.

■컴온바니(カモンバーニィ)◀ 스카우트(スカウト)/패밀리아(ファミリア)

바니를 불러서 타고 다닐 수 있다. 도보보다 빠른 이동이 가능하며 바니를 타고 있을 때는 전투가 발생하지 않는다.

■뭐든지 감정이다!(何でも鑑定だ!)◀ 감정(鑑定)/세공(細工)

상점에서 팔고 있는 물건의 값을 깎거나 일행이 가진 물건의 값을 올려받을 수 있다. 스펙터클즈(スペクタクルズ)가 필요.

■리버스 사이드(リバースサイド)◀ 픽포켓(ピックポケット)/복제(複製)

오케스트라와 더불어 대단한 위력을 보여주는 초강력 슈퍼 필살특기다. 리버스 사이드로 만들어지는 위조물의 내용은 아래의 표와 같다. 이것을 이용하면 벼락부자가 되는 것은 식은 죽먹기지만 너무 많이 사용하면 동료간의 감정도에 악영향을 미치므로 주의하자. 상질지(上質紙)가 필요하다.

위조물	설명
부도어음(ふわたりてがた)	레벨이 낮을 경우, 거의 이것만 나온다. 가지고 있으면 돈이 줄어드므로 빨리 처분해야 하며 상점에서 -325폴에 처분 가능
위조지폐(にせさつ)	상점에서 액면가대로 매각할 수 있다.
주식(かぶけん)	일정시간마다 돈이 들어온다. 13000폴에 매각 가능
위조수표(ぎぞう小切手)	상점에서 26000폴에 매각 가능
위조서류(ぎぞう書類)	상점에서 65000폴에 매각 가능
생명보험(せいめいほけん)	파티내에 사망자가 있을 경우, 레벨×1000폴을 얻을 수 있다
뒷거래장부(うら帳簿)	아이템 구입시 1회에 한해 5%할인 혜택을 받을 수 있다
계약서(けいやくしょ)	이것을 사용하면 해당 마을의 여관을 죽을 때까지 무료로…
차압(さいおさえ)	사용하면 아이템 1개가 무작위로 나온다. 무엇이 나올 지는 완전 미지수
필업(フィルアップ)	차압의 강화판으로 사용하면 아이템이 무작위로 3개 나오는데 그 가치나 성능은 말 그대로 천차만별
위조훈장(ぎぞうくんしょ)	사용한 캐릭터의 레벨 업에 필요한 경험치가 1이 된다. 즉, 한번의 전투로 무조건 레벨업이 가능하다. 복제해서 사용하면 무제한이지만 레벨100이상은 올라가지 않는다

스킬

레벨 업이나 개안으로 전투시에는 스킬 포인트(SP)가 주어지는데 이를 분배하여 스킬의 레벨을 올리는 것이 가능하다. 스킬의 레벨이 올라가면 특기를 익히거나 전투시의 능력이 향상되는 것이외에 스테이터스에도 많은 영향을 미치게 된다.

기능스킬

■ 지식

레벨 1

광물학(物學): 귀금속이나 광석에 관한 지식. 스킬 레벨의 3배에 해당하는 지능 상승.

약초학(薬草學): 약초에 관한 지식. 블루베리와 블랙베리의 효과가 스킬 레벨×3배만큼 증가한다.

조리법(レシピ): 요리를 만들기 위한 지식.

레벨 2

음표(オタマジャクシ): 음악전반에 관한 지식. 스킬 레벨×2배만큼 회피율 상승.

생물학(生物學): 생물에 관한 지식. 스킬 레벨의 2승×10배의 HP상승.

도구지식(道具知識): 무구나 도구에 관한 지식. 3~30%의 도구가격 상승.

레벨 3

정신학(精神學): 인간의 마음에 관한 지식. 스킬 레벨의 5배에 해당하는 MP 상승.

신앙심(ピエティ): 신에 대한 믿음과 지식. 능력치 중 하나가 상승.

요정론(妖精論): 요정이나 생물의 기원에 관한 지식. 스킬 레벨+2만큼의 지능 상승.

■ 감각

레벨 1

배짱(度胸): 사람들 앞에서 긴장하지 않을 수 있는 마음

인내(忍耐): 어려움을 극복하는 의지의 힘. 스킬레벨+4만큼의 방어력 상승.

미적감각(美的感覚): 사물의 아름다움을 포착할 수 있는 감각. 창조력의 근원이 된다.

안목(目利き): 식재를 볼 줄 아는 눈. 음식물에 의한 HP 회복량 증가.

레벨 2

유희심(遊び心): 창조신의 농담을 허락하는 관용의 마음. 신의 말을 듣기 위해서는 필수적.

위험감지(危険感知): 위험을 회피하는 감각능력. 스킬 레벨×3배의 스테미너 상승.

근성(根性): 스킬 레벨 상승에 필요한 스킬포인트 감소.

포커페이스(ポーカーフェイス): 안면에 철판을 까는 능력. 스킬 레벨의 3배에 해당하는 근성 상승.

레벨 3

기능미(機能美): 미와 기능의 균형감각. 스킬 레벨+6의 스테미너, 지능, 회피, 명중률 상승.

전파(電波): 미지의 존재의 부름을 듣는 능력. 신의 소리를 듣기 위해 필요.

노력(努力): 목표를 향해 정진하는 의지. 레벨 업에 필요한 경험치가 감소.

■ 기술

레벨 1

휘파람(口笛): 동물을 부르는데 필요한 능력.

카피(コピー): 사물의 특성을 정확히 파악하여 똑같이 복제해 내는 능력.

뎃생(デッサン): 사물을 캔버스로 옮겨 그리는 능력.

요리솜씨(包丁): 식칼을 능숙하게 다루는 능력. 스킬 레벨×20배의 근력 상승.

레벨 2

기계 지식(機械知識): 기계에 관한 종합적 지식.

크래프트(クラフト): 세밀한 작업을 행할 수 있는 능력. 스킬 레벨+3의 회피능력 상승.

조련(調教): 새나 짐승을 훈련시켜 물건을 사오게 하거나 원하는 대로 움직이게 하는 능력.

문필(文筆): 문장에 의한 표현능력. 스킬 레벨+3의 명중률 상승.

레벨 3

연주(演奏): 악기를 다루는 능력. 스킬 레벨+2만큼의 회피율 상승.

과학기술(科学技術): 기구를 사용하여 과학실험을 하는 능력. 스킬 레벨×10배의 근력 상승.

기계조작(機械操作): 기계를 정상적으로 작동시키는 능력.

캐스트(キャスト): 광물을 정련하여 주조하는 기술. 스킬 레벨×2배의 명중률 상승.

전투스킬

■ 전투

레벨 1

기공(気功): 전투중 일정확률로 방어력 상승.

급소 노리기(急所狙い): 일정확률로 적의 방어력을 일부 무효화.

강타(強打): 일정확률로 적을 크게 날려 버리는 공격이 가능.

캔슬(キャンセル): 공격 후에 타이밍을 맞춰 ○버튼을 누르면 필살기가 나감.

레벨 2

뒤돌기(めくり): 일정확률로 적의 뒤로 돌아가서 공격.

민첩성(はやて): 전투중 이동속도가 빨라짐.

페인트(フェイント): 일정확률로 페인트를 사용하여 명중률을 상승시킴.

연기(錬気): 일정확률로 정신을 집중하여 공격력 상승.

레벨 3

카운터(カウンター): 적의 공격을 받는 순간, ○버튼을 누르면 반격이 나감.

흘리기(受け流し): 일정확률로 회피율이 상승.

신체감각(身 感覚): 일정확률로 기절을 피할 수 있고, 공백 없이 연속적인 공격이 가능.

빠른 입놀림(早口): 일정확률로 주문을 외우는 속도가 빨라짐.

도발(挑発): 일정확률로 적을 약올려 자신에게 집중시킴.

레벨?

플로트(フロート): 강렬한 타격으로 적을 공중으로 띄워 올린다.

기초 아이템 소개

아이템명	효과
아쿠아베리(アクアベリィ)	중독을 환원
블랙베리(ブラックベリィ)	MP 22% 회복
블루베리(ブルーベリィ)	HP 22% 회복
리큘보틀(リキュールボトル)	신체를 완전히 정화
리더렉트보틀(リザレクトボトル)	쓰러진 동료를 부활
리더렉트미스트(リザレクトミスト)	쓰러진 동료를 완전회복과 함께 부활
큐어스톤(キュアストーン)	석화상태를 회복
큐어파라라이즈(キュアパラライズ)	마비상태를 회복
큐어포이즌(キュアポイズン)	중독을 환원
페어리글래스(フェアリグラス)	일정시간동안 아군 1명이 MP 소모없이 주문 사용
페어리미스트(フェアリミスト)	일정시간동안 아군 전원이 MP 소모없이 주문 사용
믹스시럽(ミックスシロップ)	HP, MP 30% 회복
후루츠시럽(フルーツシロップ)	HP, MP 45% 회복
후레쉬시럽(フレッシュシロップ)	HP, MP 완전회복

프라이비트 액션 (Private Action)

이 게임의 가장 특징적인 시스템 중 하나로 기존 RPG에서는 동료들간의 관계라든가 커뮤니케이션 부분이 매우 빈약했지만 이 게임에서는 프라이비트 액션을 통해 동료들과 직접 능동적인 대화가 가능해졌다. 대화를 통해 감정도가 변하게 되며 그에 따라 동료간의 관계가 달라져서 결국 엔딩까지 여러 가지 형태로 나타나게 된다.



대화를 통해 관계를 발전시킨다

등장 캐릭터 소개



크로드 · C · 케니

현재는 제독이 된 로니키스 · J · 케니의 외아들. 혹성탐사중 이상한 에너지 필드에 접촉하여 미개혹성 엑스펠에 떨어지게 된다. 그곳에서 우연히 한 소녀를 만나 원래 있던 곳으로 돌아가기 위해 여행을 떠난다

필살기	소비MP	효과
페이즈건(フェイズガン)	0	연방군에서 지급한 소형 위상광선총
공파참/충격파(空破斬/衝撃波)	4	칼을 휘둘러 발생되는 충격파로 적을 공격
기공장/유성장(氣功掌/流星掌)	5	적 깊숙이 파고들어 주먹에 모은 투기로 연속공격
두할(兜割)	6	날아올라서 적의 두부(頭部)를 내리찍는다
활인검(活人劍)	9	체내의 기의 흐름을 조절하여 자신의 HP를 회복
버스트너클(バーストナックル)	8	주먹에 모은 투기를 불꽃의 형태로 바꾸어 발사
폭렬파(爆裂破)	10	검을 바닥에 찔러 넣어 날카로운 바위로 공격
쌍파참(破斬)	11	적을 위로 베어 올린 뒤, 다시 내려서 벤다
후룡파(吼龍破)	24	투기를 용의 형태로 집적시켜 적을 공격
소드봄버(ソードボンバー)	26	투기를 불꽃으로 바꾸어 검에 모은 뒤 날아올라 연속 발사
경면찰(鏡面刹)	28	거울 위를 미끄러지듯 유연한 동작으로 검을 난무



레나 랜포드

이 게임의 또다른 주인공. 태어나면서부터 불가사의한 치료 능력을 가지고 있다. 크로드와 우연히 만나게 되어 함께 여행을 떠난다

주문	소비MP	효과
힐(ヒール)	3	아군 1명의 HP회복
큐어라이트(キュアライト)	10	아군 1명의 HP를 상당량 회복
페어리힐(フェアリーヒール)	24	아군 1명의 HP 완전회복
큐어올(キュアオール)	15	아군 전원의 HP를 회복
페어리라이트(フェアリーライト)	32	아군 전원의 HP를 거의 완전히 회복
안티도트(アンチドート)	5	아군 1명의 독을 치료
디스펠(ディスペル)	16	마비, 독 등의 아군에게 걸린 각종 주문효과를 해소
사일런스(サイレンス)	8	적의 문장술을 봉인
레이즈데드(レイズデッド)	30	행동불능상태의 아군 1명을 부활
딥 미스트(ディープミスト)	9	짙은 안개를 발생시켜 적의 명중률 저하
헤이스트(ヘイスト)	13	아군 1명의 이동속도 상승
딜레이(ディレイ)	10	적 1명의 이동속도를 저하
픽스클라우드(フィクスクラウド)	10	화면내의 적을 기절시킴
그로스(グロース)	12	아군 1명의 공격력 상승
프로텍션(プロテクション)	11	아군 1명의 방어력 상승
안티(アンチ)	15	아군 전원의 주문내성 상승
엔젤페더(エンゼルフェザー)	24	아군 1명의 능력치 상승
프레스(プレス)	6	쇳덩어리를 떨어뜨려 적을 공격
그레비티 프레스(グレビティプレス)	18	중력장으로 적 전체를 공격
레이(レイ)	8	무수히 쏟아지는 광선으로 적을 공격
라이트크로스(ライトクロス)	13	빛으로 적 전체를 공격
트랙터빔(トラクタービーム)	17	화면내의 적을 공중에서 떨어뜨려 공격
스타프레어(スターフレア)	20	강력한 빛의 덩어리로 적 전체를 공격

세리느 . 쥬레스



화려한 옷차림이 눈길을 끄는 젊은 여성 문장술사로 취미는 트레저 헌트. 크로스성 마을에서 크로드 일행과 알게 되어 이후 행동을 함께 하게 된다

주문	소비MP	효과
화이어볼트(ファイアボルト)	2	불구슬을 발사하여 적 1명을 공격
이럽션(イラプション)	30	용암으로 범위내 적을 공격
익스플로드(エクスプロード)	54	고열의 폭발로 적 전체를 공격
썬더볼트(サンダーボルト)	4	번개를 떨어뜨려 적 1명을 공격
썬더스톰(サンダーストーム)	28	전류의 소용돌이로 적 전체를 공격
썬더클라우드(サンダークラウド)	40	복수의 낙뢰로 적 전체를 공격
윈드블레이드(ウインドブレイド)	2	회오리바람으로 적 1명을 공격
에너지에로우(エナジーアロー)	17	빛의 화살을 쏘아 적 1명을 공격
레이(レイ)	10	광선을 떨어뜨려 적 전체를 공격
스타라이트(スターライト)	10	공중에서 빛을 폭사해 적 전체를 공격
루나라이트(ルナライト)	38	달빛을 떨어뜨려 적 전체를 공격
로스트멘탈(ロストメンタル)	1	적에게서 MP를 흡수
서전크로스(サザンクロス)	42	십자성좌의 힘을 빌어 적 전체를 공격
포겟(フォーゲット)	10	적 1명의 주문을 봉쇄
리플렉션(リフレクション)	8	번개의 힘으로 아군 1명의 방어력 상승
안티(アンチ)	40	아군 전원의 주문내성 강화
뉴트랄(ニュートラル)	17	아군 1명의 특수효과나 상태변화 회복
카스(カース)	20	적 1명의 주문효과 소멸
브레스(ブレス)	18	아군 1명의 명중률 상승
엔젤페더(エンゼルフェザー)	30	아군 1명의 능력치 상승
메테오솜(メテオスォーム)	65	거대한 운석군을 불러내어 적 전체를 공격



아슈톤 . 앵커스

살바갱도의 쌍두용을 쓰러뜨리기 위해 일어선 전사. 등에 붙어버린 용을 떼어내기 위해 일행에 들어오게 된다

필살기	소비MP	효과
소드댄스(ソードダンス)	32	적을 연속으로 베어나가는 난무기
크로스러쉬(クロスラッシュ)	8	적을 십자로 베어 공격
트윈스텝(ツインスタッブ)	4	검을 연속으로 찔러 공격
피어싱소드(ピアシンソード)	12	검을 다트처럼 던져서 공격
데드트라이앵글(デッドトライアングル)	19	투기의 결계를 펼쳐서 공격
드래곤브레스(ドラゴンブレス)	28	거대화된 용이 불을 뿜어 공격
허리케인슬래쉬(ハリケーンスラッシュ)	16	회오리바람을 날려 적을 공격
리프슬래쉬(リーフスラッシュ)	19	순간적으로 이동하여 적을 마구 베는 난무기
노잔크로스(ノーザンクロス)	9	얼음 덩어리를 발사하여 공격하는 기술
트라이에이스(トライエース)	32	검에 투기를 집약하여 적 전체를 공격하는 최종오의



오페라 . 벡트라

선진혹성의 귀족출신 여성. 고고학자인 애인을 찾으러 왔다가 연료부족으로 불시착한다

필살기	소비MP	효과
콜드윈드(コールドウインド)	25	얼음 덩어리를 발사해 적을 공격
포톤프리즌(フォトンプリズン)	10	광탄으로 적의 움직임을 봉쇄
α온원(αオンワン)	23	무수한 탄을 연사하여 공격
프레임런처(フレイムランチャー)	7	화염을 발사하여 공격
라이트닝블렛(ライトニングブレット)	20	전기를 발사하여 공격
스프레드레이(スプレッドレイ)	16	상공에서 작열탄을 떨어뜨려 공격
그레비티셀(グラビティセル)	20	중력파로 적을 눌러 찌그러뜨리는 기술
레이저비트(レザービット)	8	반사경을 이용해 적 3명까지 공격
힐스타(ヒールスター))	9	회복광선을 발사하여 아군전원 HP회복
하이퍼런처(ハイパーランチャー)	28	고출력 레이저를 발사하여 공격



디아스 . 프랙

도적에게 가족을 잃고 마음에 상처를 입은 채, 전투에 자신을 내던진 사나이. 동료들을 위해 싸우는 주인공의 모습을 보고 느끼는 바가 있어서 일행에 합류한다

필살기	소비MP	효과
크로스웨이브(クロスウェイブ)	8	상공에서 적을 십자로 베는 기술
원월참(円月斬)	25	공간을 갈라 적을 봉인해 넣는 기술
봉후파(鳳吼破)	16	봉황의 형상을 한 투기로 공격
호월섬(弧月閃)	13	충격파를 발사하여 공격
공파참(空破斬)	4	검을 휘둘러 생기는 충격파로 공격
주작충격파(朱雀衝撃波)	30	불새로 변하여 돌진하는 기술
농(朧)	10	충격파로 대미지를 주는 기술
케이어스소드(ケイオスソード)	5	중력의 검으로 적을 공격
질풍돌(疾風突)	10	강력한 연속찌르기로 공격
몽환(夢幻)	21	적을 연속으로 베어나가는 난무기



보우먼 . 진

현재 링가 마을에서 진 메디신 홈이라는 약국을 운영하고 있다. 전에는 라클성 문장병기 연구소의 수석연구원이었던 것 같다. 소서리 글로브의 조사에 동참하고자 일행과 함께 여행을 떠난다

필살기	소비MP	효과
기공격(氣功擊)	4	기를 발사하여 공격
독기탄(毒氣彈)	5	독연기가 발생하는 환약을 투척
비선단(秘仙丹)	8	자신의 HP를 약간 회복
수가(首枷)	6	상공에서 두부를 강타
앵화연격(櫻花連擊)	36	투기를 휘감아 연속공격
주작쌍과격(朱雀 瓜擊)	10	화염을 발사하여 대미지를 주는 기술
사방진(死方陣)	13	분신하여 일제히 공격
파쇄탄(破碎彈)	20	강력한 폭탄을 던져 공격
선풍장(旋風掌)	15	회오리바람을 일으켜 공격
작렬장(炸裂掌)	28	투기의 덩어리를 발생시켜 공격

노엘 · 첸들러

네데의 야생동물보호구역을 관리하고 있는 동물학자. 동물들을 포함한 세계의 이변을 느끼고 일행과 동행하기로 한다



주문	소비MP	효과
윈드블레이드(ウインドブレイド)	2	회오리바람으로 적 1명을 공격
테터너스윈드(テタナスウインド)	10	독을 포함한 진공파를 발사하여 적 1명을 공격
소닉세이버(ソニックセイバー)	11	진공파로 직선상의 적을 공격
매그넘토네이도(マグナムトルネード)	18	회오리바람으로 범위내의 적을 공격
펜(フェン)	25	열풍으로 적 전체를 공격
그레이브(グレイブ)	4	흙의 칼로 찔러서 적 1명을 공격
어스그레이브(アースグレイブ)	16	바위덩어리로 적 전체를 공격
어스퀘이크(アースクエイク)	65	지진을 발생시켜 적 전체를 공격
에너지에로우(エナジーアロー)	17	빛의 화살을 쏘아 적 1명을 공격
블러드스큐라(ブラッドスキュラー)	12	적에게서 HP를 흡수
로스트멘탈(ロストメンタル)	1	적에게서 MP를 흡수
힐(ヒール)	3	아군 1명의 HP 회복
큐어라이트(キュアライト)	10	아군 1명의 HP를 상당량 회복
페어리라이트(フェアリーライト)	40	아군 전원의 HP를 거의 완전히 회복
큐어올(キュアオール)	18	아군 전원의 HP를 회복
페어리힐(フェアリーヒール)	30	아군 1명의 HP 완전회복
사일런스(サイレンス)	14	적 전체의 주문을 봉쇄
디스펠(ディスペル)	24	마비, 독 등 아군에게 걸린 각종 주문효과를 해소
카스(カース)	20	적 1명의 주문효과 소멸
브레스(ブレス)	18	아군 1명의 명중률 상승
뉴트랄(ニュートラル)	17	아군 1명의 특수효과나 상태변화 회복

레온 · D · S · 게스테

12세의 어린 나이에도 불구하고 리클성 문장병기 연구소의 책임자를 맡고 있는 천재소년. 마물소탕 작전에서 부모를 잃고 일행과 함께 여행을 떠나게 된다



주문	소비MP	효과
운즈(ウーンズ)	4	하등악마를 소환하여 적 1명을 공격
우드오브데스(ウードオブデス)	18	적 1명 즉사 시도
쉐도우볼트(シャドウボルト)	7	칠흑의 기포로 적 1명을 공격
그렘린레어(グレムリンレアー)	26	악마를 소환하여 적 전체를 공격
아이스니들(アイスニードル)	2	얼음의 창을 날려 적 1명을 공격
딥프리즈(ディープフリーズ)	15	범위내 적을 얼려서 공격
노아(ノア)	35	대홍수로 적 전체를 공격
쉐도우플레어(シャドウフレア)	32	칠흑의 화염으로 적 전체를 공격
블랙세이버(ブラックセイバー)	14	진공파로 범위내의 적을 공격
데몬즈게이트(デモンズゲート)	37	마왕을 소환하여 적 전체를 공격
다크서클(ダークサークル)	65	HP가 1/4이하인 적을 소멸
스타라이트(スターライト)	10	공중에서 빛을 폭사해 적 전체를 공격
애시드레인(アシッドレイン)	7	산성비로 적 전체의 방어력 저하
딥미스트(ディープミスト)	11	짙은 안개로 적의 명중률 저하
헤이스트(ヘイスト)	20	아군 1명의 이동속도 상승
딜레이(ディレイ)	18	적 1명의 이동속도 저하
그로스(グロース)	22	아군 1명의 공격력 상승
프로텍션(プロテクション)	18	아군 1명의 방어력 상승
엑스팅크션(エクスティンクション)	55	강력한 에너지를 발생시켜 적 전체를 공격



프리시스 . F . 노이만

엑스펠 유일의 메카 전문가의 딸. 사람들이 인정해줄만한 굉장한 발명을 하기 위해 소서리 글로브의 조사에 따라 나선다

필살기	소비MP	효과
포카포카어택(ぽかぽかアタック)	15	거대한 해머로 공격
파라볼라빔(パラボラビーム)	12	링형태의 레이저를 발사
에이, 얏(えーい、やあっ)	8	무인군을 집어던져서 공격
블러디마리(ブラッディマリー)	32	무인군에 타고 적을 향해 돌진
몰(モール)	7	무인군을 타고 지면을 뚫고 나와 공격
로켓트펀치(ロケットぱーんち)	4	기계팔로 펀치를 날려 공격
호프스텝(ほっぷすてっぷ)	5	공중으로 날아올라 해머로 공격
호로호로그래프(ほろほろグラフ)	10	용 형상의 홀로 그래픽을 발생시켜 공격
무인군슈퍼빔(無人くんスーパービーム)	11	거대화된 무인군이 발사하는 레이저로 공격
배리어(バーリヤ)	12	무인군으로 강력한 역장(力場)을 발생시켜 공격



치사토 . 매디슨

일에 대한 정열이 넘치는 네데 신문사의 여기자. 싸울 때는 사무용품을 무기로 사용한다

필살기	소비MP	효과
룡차(龍車)	5	자신의 몸을 고속 회전시켜 돌진하는 체술
버닝커즈(バーニンカーズ)	7	전투용 명찰을 날려 공격
선풍(旋風)	12	흐르는 듯한 동작으로 연속발차기를 내는 체술
10만볼트(10万ボルト)	15	초고전압 스턴건으로 적을 감전시키는 기술
프레임스로어(フレイムスロアー)	16	강력한 화염을 발사하여 공격
승룡(昇龍)	13	승룡권으로 연속타격을 가하는 기술
티어개스(チアーガス)	25	강력한 최루가스를 발생시켜 공격
프리퍼레이션(プレパレーション)	16	휴대전화로 미사일을 호출해서 공격



엘네스트 . 레빗

미지의 세계를 여행하면서 모험을 즐기는 고고학자. 엑스펠에 문장문명을 조사하러 왔다가 사고를 당한다

필살기	소비MP	효과
디멘전윕(ディメンジョンウイップ)	5	채찍이 아공간을 통과해 원거리의 적을 공격
스파이럴윕(スパイラルウイップ)	7	채찍을 고속 회전시켜 공격
아크어택(アークアタック)	6	채찍의 반동으로 뛰어올라 발차기로 공격
사우전드윕(サウザンドウイップ)	8	채찍을 고속으로 휘둘러 범위내의 적을 공격
크라우드더스트(クラウドダスト)	10	채찍을 휘둘러 생기는 모래폭풍으로 공격
브로큰하트(ブロークンハート)	10	가시돋힌 채찍이 지면을 뚫고 나와 공격
선더윕(サンダーウイップ)	11	번개의 에너지를 채찍에 대전시켜 적을 향해 발사
소닉윕(ソニックウイップ)	13	채찍을 휘둘러 발생하는 진공파로 공격

스토리 공략

크로드편

광대한 외우주는 100억 인간의 꿈을 품에 안고 무한한 가능성을 보여주고 있었다. 그곳에는 셀 수 없는 많은 꿈들이 펼쳐져 있다. 물론, 그 중에는 악몽도 존재한다.



섹터7에 그 존재가 확인된 혹성 메조니아의 지적 생명체들은 지구 연방과 충돌 격동의 전란에 휘말려들게 된다.



우주력 342년, 혹성 메조니아와의 대전을 전함 마르나스를 지휘하여 승리로 이끈다.

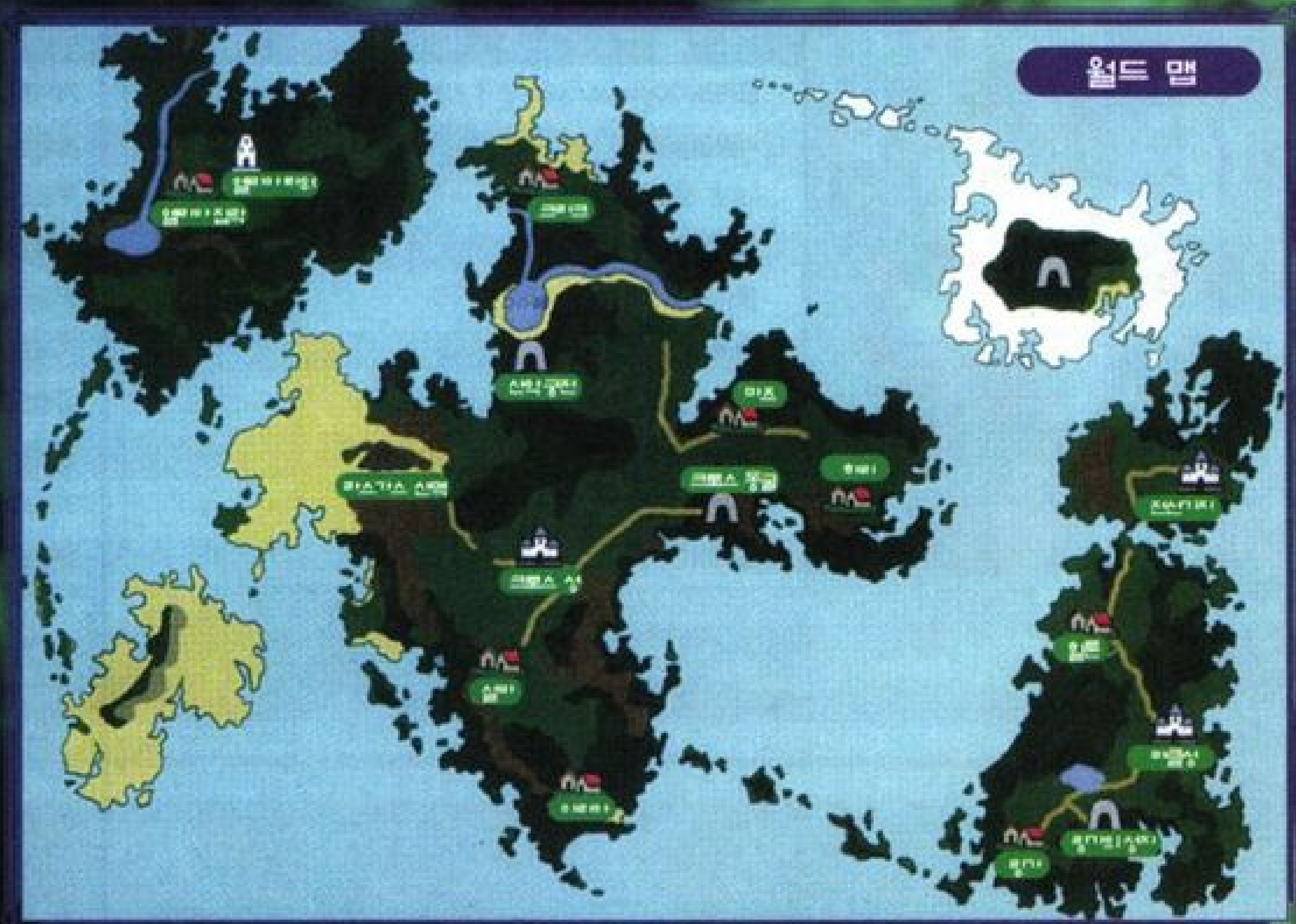


우주력 344년, 변경의 미개혹성 로크에 발생한 수수께끼의 사건을 해결하고 메조니아의 음모를 분쇄. 그 공로를 인정받아 38세라고 하는 이례적인 젊은 나이에 제독으로 발탁된다.



나는 그러한 아버지를 누구보다도 존경하고 있다.
지구연방의 사령관이라는 것이 훌륭한 직업이라는 것도 알고 있다.
그러나… 나는 나다!
지구연방의 영웅 로니키스 · J · 케니 제독의 아들이라고 하는 인형이 아니다.
하지만, 나는 지금 이곳에 있다.





혹성「미로키니아」

로니키스: 어떤가, 강하전에 조사한 것과 뭔가 다른 결과가 있나?

과학사관: 아니요, 변함없이 어느 파장에도 반응을 보이지 않습니다. 필드 자체는 마그네틱필드와 비슷하나 상세한 것은 알 수 없습니다.

로니키스: 흠, 그렇다면 센서에서 내보낸 전파를 흡수하고 있다는 건가? 그렇지, 필드에서 방출하고 있는 전자파를 스펙트럼 분석기에 입력해 보게. 크로드, 너도 이제 소위다. 전투가 발생하면 이걸로 모두를 지켜주도록 해라.

로니키스는 크로드에게 페이즈건을 건네준다.

로니키스: 왜 그러느냐, 긴장하고 있는 거냐?

크로드: 아니요, 그런 것은…

로니키스: 하하. 크로드, 이 정도 일로 그렇게 겁먹고 있는 거냐? 소위라고 하는 사람이 그래서야 어디에 써먹겠니?

크로드: 아니…

로니키스: 그 페이즈 건은 전투시에 L1버튼으로 사용할 수 있다. 혹시라도 전투를 하게되면 주저하지 말고 사용해라.

과학사관: 제독님, 안되겠습니다. 데이터베이스내의 어떤 것과도 유사하지 않습니다.

로니키스: 그런가…, 좋다. 조금더 접근해 보기로 하자.



미로키니아에 도착한 조사팀

조사팀 일행은 거대한 구조물 앞에 선다.

로니키스: 누가 무슨 이유로 이런 것을…. 도대체 뭐가 있는 거지?

사관: 우선, 이 돔의 입구를 조사해 보죠.

로니키스: 그래. 전원 주변의 조사를 실시하기로 하지. 신변의 안전이 최우선이다. 주의해서 작업에 들어가도록.

모두 흩어져 작업을 시작하면, 문 옆의 작은 기둥을 조사해 보자.

크로드: 아빠…, 제독님!

로니키스: 무슨 일이냐, 크로드! 뭐지, 이런 곳에…

크로드: 아마도 제어장치의 일종인 것 같습니다.

이 건물의 문을 여는 패널일 가능성이 있을 지도 모르겠습니다.

로니키스: 음. 과연 그런 것 같구나, 크로드. 어떤가, 이 패널의 해석은 가능한가?

과학사관: 시간을 조금 주시면 어떻게…

사관이 패널을 몇 번 건드리자, 소리가 나면서 문이 열린다.

과학사관: …됐다, 열렸습니다.

로니키스: 내부 상태는?

과학사관: 입구에 센서 같은 것은 없는 듯 합니다. 자세한 것은 내부에 들어가 봐야 알겠습니다.

로니키스: 좋다, 내부의 탐사를 개시한다. 무슨 일이 일어날지 모르니 각자 주의를 게을리 하지 마라.

일행은 내부의 조사에 들어간다. 앞에 빛이 감도는 봉은 세이브 포인트이다. 계속해서 위쪽으로 올라가 보자.

로니키스: 그렇게 마음놓고 접근하지 마라. 크로드. 그쪽은 그 장치의 정체를 확인하고 나서다.

크로드: 괜찮습니다. 걱정할 것 없습니다.

과학사관: 아직 그 장치가 무엇인지조차 모릅니다. 함부로 접근하지 말아 주십시오.

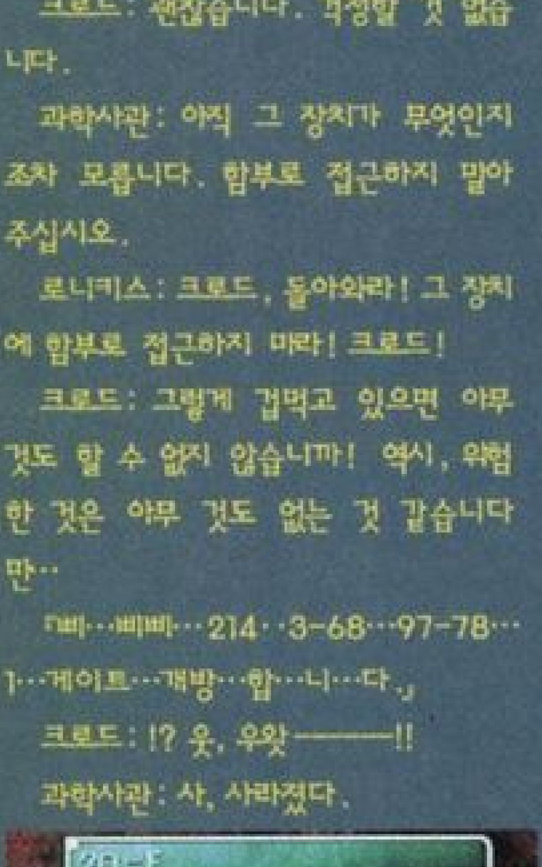
로니키스: 크로드, 돌아와라! 그 장치에 함부로 접근하지 마라! 크로드!

크로드: 그렇게 겁먹고 있으면 아무것도 할 수 없지 않습니까! 역시, 위험한 것은 아무 것도 없는 것 같습니다만…

「삐…삐삐…214·3-68…97-78…1…게이트…개방…합…니…다.」

크로드: !? 읏, 우왓———!!

과학사관: 사, 사라졌다.



이상한 장치에 빨려 들어간 크로드

로니키스: 크로드——!

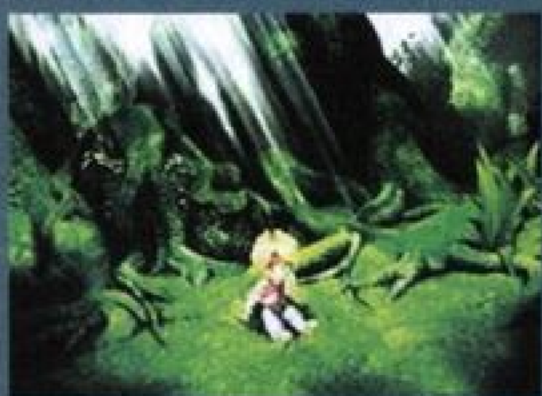
과학사관: 제독님!!

로니키스: 내…, 내탓이야…

신호(神護)의 숲

크로드: 우… 우우… 으…응? 난… 그래. 미로키니아의 조사를… 그리고는 빛에 싸여서…! 어디지, 여긴? 아버지!? 모두들!? 그렇지! 통신기! ……안되는군, 응답이 없어. 어딘가로 날아와 버린건가… 제길! 여기서 이러고 가만히 있어도 뾰족한 수는 없지. 어쨌든 여기가 어딘지 확인해야만 해…

(…이 분위기로 미루어볼 때 미개 혹성인지도 모르겠군…. 대체, 여기는 어디지…?)


여긴 어디지?

크로드: !? 사람이다! ……아니!?

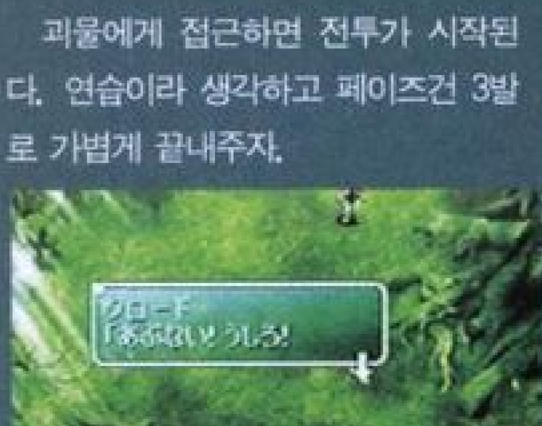
크로드는 고릴라 같은 괴물이 한 소녀의 뒤로 몰래 접근하는 것을 발견한다.

크로드: 위험해! 뒤에!

????: 응? 꺄——악!!

크로드: 구, 구해야겠다!

괴물에게 접근하면 전투가 시작된다. 연습이라 생각하고 페이즈건 3발로 가볍게 끝내주자.



앗! 위험해!

크로드: 후우. 다행히 늦지 않았군.

(…나도 모르게 페이즈건을…. 큰일이다… 경솔한 행동이었나…. 미개혹성 보호조약에 걸릴 지도 모르겠군. 그렇지만, 그렇게 하지 않았으면 이 사람은 구할 수 없었어. …할 수 없지 뭐.)

????: 저… 저는….

크로드: 괜찮아? 아깐 정말 위험했어. 그런데, 좀 물어보고 싶은 게 있는데….

크로드: 앗! 잠깐 기다려…. 가버렸군….

소녀를 따라가 보자. 소녀는 멀리 가지 않고 기다리고 있을 것이다.

크로드: 다행이다. 기다려 주었군.

????: 미안해요. 도망쳐서….

크로드: 아니, 저….

????: 저… 실은 너무 갑작스런 일이라 좀 놀라서….

크로드: 하하, 그게 무서웠나?

????: 예. 조금. 그렇지만 정말 미안해요. 구해주셨는데…

크로드: 괜찮아. 게다가 이렇게 기다려 주었잖아?

????: 아, 소개가 늦었군요. 저는 레나… 레나·랜포드라고 합니다.

크로드: 아, 나, 나는 크로드. 크로드·C·케니라고 합니다. 잘 부탁해요.

레나: 훗. 잘 부탁합니다. 그런데… 크로드, 씨? 아까 뭔가 말씀하시려고 하시던데….

크로드: 아, 맞아. 대단한 건 아니지만 말이야…. 여긴… 어디지?



레나와의 만남

레나: 여행중이신가 보죠?

크로드: 아, 응. …뭐, 그런 셈이지.

레나: 어디에서 오셨나요?

크로드: 지구…에서지.

레나: …지구? 어디지요, 거긴?

크로드: (모르는 게 당연하지…) 글쎄, 음. 뭐라고 하면 좋을까. 그래… 먼 곳이야. 여기서는… 아마, 엄청나게.

레나: …먼 곳이라구요. 저는 이 대륙에서 벗어나 본 일이 없어요. 대단하군요. …엘 대륙보다 더 먼 곳인가요?

크로드: 글쎄, 아마 그렇겠지.

레나: 굉장한 여행이군요…. 크로드 씨. 이 다리 건너편이 아리아예요.

크로드: 아, 그곳이 그대가 살고 있는 마을인가…. 그렇지만 괜찮겠어? 이렇게 갑자기 방문해도….

레나: 괜찮아요. 구해주신데 대한 보답도 하고 싶고….

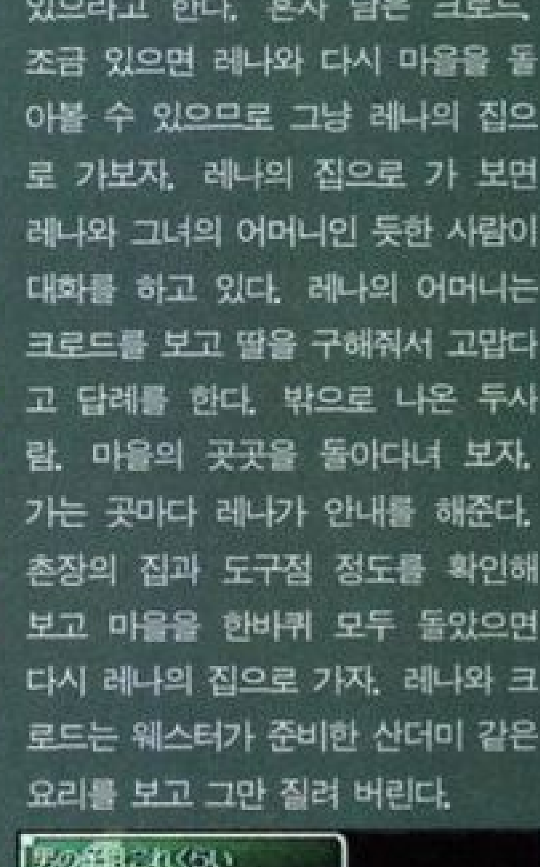
크로드: 아니, 괜찮아…. 그다지 대단한 일도 아닌걸.

레나: 후후, 아무튼 마음쓰지 말아 주세요. 뭐 성대한 대접은 못해드리지만요….


레나와 함께 마을로 가는 크로드

아리아 마을(アーリア村)

마을에 들어서면 레나가 집에 다녀오겠다면서 잠시 마을을 산책하고 있으라고 한다. 혼자 남은 크로드. 조금 있으면 레나와 다시 마을을 돌아볼 수 있으므로 그냥 레나의 집으로 가보자. 레나의 집으로 가 보면 레나와 그녀의 어머니인 듯한 사람이 대화를 하고 있다. 레나의 어머니는 크로드를 보고 딸을 구해줘서 고맙다고 답례를 한다. 밖으로 나온 두사람. 마을의 곳곳을 돌아다녀 보자. 가는 곳마다 레나가 안내를 해준다. 촌장의 집과 도구점 정도를 확인해 보고 마을을 한바퀴 모두 돌았으면 다시 레나의 집으로 가자. 레나와 크로드는 웨스터가 준비한 산더미 같은 요리를 보고 그만 질려 버린다.



레나의 집에서 식사를 하는 크로드

한시간 후… 식사가 끝나자, 2층에서 크로드와 레나가 대화를 나눈다. 레나가 뒷정리를 하러 내려가고 조금 있으면 레나의 어머니가 올라온다.

크로드 : 아, 아주머니….

웨스터 : 크로드씨. 맛은 어떠셨는지요? 좀 양이 많았던가요?

크로드 : 아니요 그렇지 않습니다. 진짜 맛있었어요. 잘 먹었습니다.

웨스터 : 그래요? 별 말씀을…. …정말 맛있었나요?

크로드 : 정말입니다.

웨스터 : 진짜 정말로?

크로드 : 진짜 정말이에요.

웨스터 : …아아, 다행이다. 용사님의 입맛에 맞지 않으면 어쩌나 했는데….

크로드 : 저… 용사님이라니요…?

웨스터 : 아차!

레나 : 어머니, 저 왔어요~.

웨스터는 왠지 크게 당황하며 아래층으로 내려가고 크로드는 두사람의 대화를 엿듣는다.



무슨 얘기일까?

웨스터 : 어, 어쩌지. 레나.

레나 : 왜 그러세요? 어머니. 그렇게 당황해서….

웨스터 : 글쎄….

레나 : 글쎄가 아니라, 무슨 일이냐고 묻잖아요.

웨스터 : 말해 버렸단다.

레나 : 뭘요…?

웨스터 : '용사님'이라고….

레나 : 엣! 말해 버렸어요? 그래서 크로드씨는요?

웨스터 : 아직 잘 모르는 것 같지만….

크로드 : (대체, 무슨 일이지?)

????: 괜찮으니까, 진정해요. 그도 아직 사태를 이해하지 못하고 있는 거겠지.

레나 : 아, 크로드 씨….

????: 당신이 크로드씨인가요? 처음 뵙겠습니다. 저는 이 마을 촌장인 레지스라고 합니다.

크로드 : 크로드라고 합니다.

레지스 : 신호의 숲에서 레나를 구해주셨다구요. 감사합니다.

크로드 : 예….

레지스 : 그건 그렇고 레나에게 들었는데 여행을 하고 계신다구요.

크로드 : 아니요, 뭐 그렇게 거창한 것은 아닙니다만….

레지스 : 어디로 갈 생각이지요? 크로스 왕국, 아니면 라클대륙인가요?

크로드 : 저… 그건… 그….

레지스 : 여기가 어디인지도 알지 못한데다 목적도 확실하지 않고. 정말 이상한 여행자시군요.

크로드 : 무슨 말씀을 하시고 싶은 거지요?

레지스 : 무례인 줄 알지만 말씀드리지요. 크로드씨, 당신은 거짓말을 하고 있습니다. 당신은 그냥 여행자가 아닙니다.

크로드 : 여행자가 아니면 뭐지요?

레지스 : 아마도 다른 세계의 사람…, 전설의 용사. 여행자라고 하는 것은 자신을 숨기기 위한 겉모습. 아닌가요? 당신은 우리를 구하기 위해서 온 용사님이지요.



크로드가 용사!?

크로스 : 예!? 잠깐만요. 무슨 근거로, 그런….

레지스 : 근거라면 우리 지방에 전해 내려오는 얘기가 있지요. '이 땅 엑스펠, 어려움에 처해, 사람들, 괴로워할 때, 이국(異國)의 복장을 한 용사가 나타난다. 그 용사는 빛의 검으로 사람들을 구해 낼 것이다…'라구요. 당신은 이국의 옷을 입고 있는데다 빛의 검을 가지고 있잖아요? 이 이상 무슨 이유가 필요하지요?

크로드 : 그런… 빛의 검 따위 전 갖고 있지 않아요!

레나 : 그럴 리가… 당신이 날 구했을 때는 눈부신 빛을 내뿜는 무기를 사용했잖아요!

크로드 : 그건…

웨스터 : 이 사람이 아닌 거 아니야?

레나 : 그렇지 않아!

레지스 : 음….

크로드 : 빛의 검에 대해서는 짐작이 가는군요. 빛의 검은 아닙니다만 분명히 그런 무기를 가지고는 있습니다. 하지만 그렇다고 해서 제가 용사라고 하는 것은 좀 무리가 있는 듯 하군요.

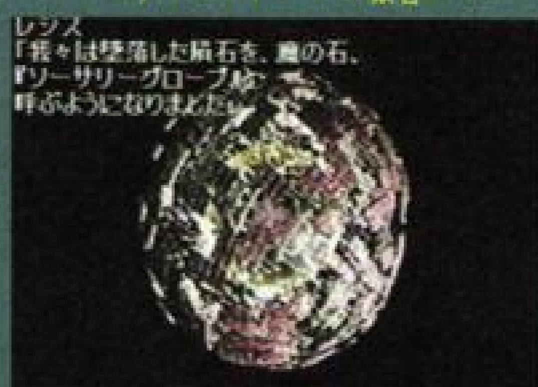


레나 : 어째서 그렇게 얘기하는 거지요?

크로드 : 하지만 나는 정말 용사가 아니야. 내게는 그런 힘이 없다구. 대체 무슨 일이 일어나고 있는 지도 모르겠고…. 갑자기 세상을 구하라는 것도….

레나 : …정말 모르시나요? 소서리 글로브나 이변에 관한 일들도…

레지스 : 이 마을에서 일어나는 일이 아닙니다. 전세계에서 일어나고 있는 겁니다. 정말 모르시는 것 같군요. 설명해 드리지요. 지금으로부터 3개월 전의 일입니다…. 이 마을에서 북서쪽 대륙에 엘 왕국이라고 하는 나라가 있습니다. 그 엘 왕국의 영지중 하나인 엘리아 마을에 어느 날 갑자기 운석이 떨어졌지요. 처음에는 그저 보기 드문 운석인 줄로만 알고 놀랄 뿐이었습니다만…. 마침내 이변이 일어났습니다. 평화로웠던 엘 왕국에 갑자기 수많은 마물의 무리가 나타나 폭동을 일으켰던 것입니다. 지금까지 그런 일은 한 번도 없었는데 그 운석이 떨어지고 나서부터는…. 관련지어 생각하는 게 이상하다고 여겨지시나요? 우리들은 낙하한 운석을, 마의 돌, '소서리 글로브(ソーサリーグローブ)'라고 부르게 되었습니다.



소서리 글로브의 낙하와 마물의 출현에는 무슨 관계가…

아무리 생각해도 그 돌이 모든 재앙의 근원이라고 밖에는 여겨지지 않으니까요. 소서리 글로브가 갑자기 떨어졌듯이, 당신도 홀연히 나타났습니다. 그 돌이 모든 재앙의 근원이라면 그것을 막아내는 것도 당신밖에는 할 수 없다고 생각한 것이지요.

크로드 : 하지만, 저는….

레지스 : 지금 세계에 이변이 계속되고 있습니다. 이제까지 없었던 지진, 동물들의 마물화…. 언젠가는 이 마을도 재앙이 닥칠 것입니다.

크로드 : 그렇지만… 저는… 제게는 그런 힘이 없습니다. 재앙을 일으키는 운석하고 상대가 될 리가 없지요.

레지스 : 그러면 당신은 어디서 왔으며 어디로 가려는 거지요?

크로드 : …그건… 설명할 수 없어요. 설명을 해도 이해를 못할 겁니다…. 다만 말씀드릴 수 있는 것은 저는 제 의지에 의해서 이곳에 온 것이 아니고 사고로 인해 오게 되었다는 것밖에 없습니다. 그리고 어떻게 해서든지 원래 있던 곳으로 돌아가고 싶다…. 그 뿐입니다.

레지스 : 너무 막연한 이야기라 이해하기 어렵군요.

크로드 : 하지만… 그렇게 밖에는 말씀드릴 수가 없습니다.

레지스 : 그렇군요…. 그렇게까지 강력하게 부정하는 이상 당신이 하신 말씀은 사실이겠지요. 정말로… 당신은 용사님이 아니시군요….

레나 : 그럴 리가….

크로드 : 미안하군요. 결과적으로 기대를 무너뜨린 게 되어서….

레지스 : 아니요, 이쪽이 멋대로 착각한 것뿐입니다. 당신이 미안해 할 것은 없습니다.

웨스터: 미안하군요….

갑자기, 레나가 말없이 밖으로 나간다. 크로드를 전설의 용사로 굳게 믿고 있던 레나는 실망이 상당히 컸던 것이다. 크로드는 아리아 마을에 당분간 머물기로 하고 촌장의 집에서 밤을 보낸다. 이튿날 아침, 촌장은 아리아 북쪽의 살바 마을에 가보라고 권한다. 그곳은 대륙의 여러 사람들이 모여드는 곳이라서 도움이 될만한 정보가 있을 지도 모른다고 한다.



촌장에게서 롱소드를 받는다.

이제 본격적인 플레이의 시작이다. 밖에 나와 마을 사람에게 물어보면 레나가 신호의 숲으로 갔다고 한다. 떠나기 전에 일단 신호의 숲에 가서 레나를 만나보자.

크로드: 레나….

레나: 아… 크로드씨.

크로드: 안녕.

레나: 안녕하세요. 어제는 미안했어요. 멋대로 소란을 피워서….

크로드: 괜찮아. 나 스스로도 '수상한 녀석'이라고 생각되고, 이야기를 들어보니까 착각할 만도 하겠던걸 뭐.

레나: …저는 어렸을 때부터 용사님의 이야기를 들으면서 자랐어요. 모두가 어려운 지경에 처해 있을 때 용사님이 나타나 구해준다고. 지금 여러 곳에서 모두들 곤란을 겪고 있잖아요. 이런 때에 전설하고 꼭 맞아떨어지는 크로드씨를 보고 이 사람이다! 하고 생각한 거예요.

크로드: 그랬었군….

레나: 어쩐지… 그랬어요.

크로드: 미안하군. 용사가 아니라서….

레나: 아니요… 크로드씨는 아무 것도 잘못한 게 없어요. 제가 멋대로 착각한 것뿐이니까요.

크로드: 정말 미안해. 내가 뭔가 할 수 있는 것이 있다면 좋겠는데….

레나: 아니요. 마음쓰실 것 없어요. …하루속히 전에 있었던 곳으로 돌아갈 수 있기를 바래요.

크로드: (레나…)

레나: 미안하지만 좀 더 혼자 있게 해 주실래요?



살바 마을로 가기 전에 신호의 숲에 가보면…

숲을 나오다 보면 다리 옆에 웬 수상한 남자가 서 있는 것을 볼 수 있다. 이제 아리아를 나와 살바 마을로 가자.

살바 마을(サルバ町)

살바 마을은 광산촌인 만큼 각종 상점과 술집 등이 있는 약간은 번화한 분위기의 마을이다. 마을사람과 이야기를 해보면 마을 광산에서 이상한 돌이 발견되었다는 것과 마을 사람에 대한 촌장 아들인 아렌의 횡포가 심하다는 것을 알 수 있다.

우선 촌장의 집으로 가보자. 집사는 촌장이 출타중이라서 아들 아렌이 광산의 책임자를 대행하고 있는데 지금은 만날 수 없다고 한다. 살바 마을에서도 단서가 될 만한 정보를 얻지 못한 크로드는 일단 아리아에 돌아가기로 한다.



일단 아리아로 돌아가자

아리아에 와보면 무슨 일이 생겼는지 마을 입구에 사람들이 모여 있다. 대화를 해보면 이웃마을 촌장의 아들인 아렌이 레나를 납치해 갔다고 한다. 그러나, 아렌은 이웃마을 유력자의 아들인데다 돈으로 불량배들을 고용하고 있기 때문에 보복이 두려워 함부로 손을 쓸 수가 없었다고 한다. 결국, 마을사람이 아닌 크로드가 레나를 구하러 가기로 한다.

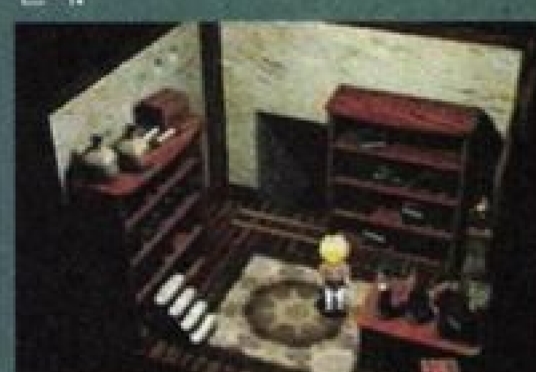


레나가 납치되었다!?

다시 살바 마을로 가서 아렌의 집으로 가보자. 문이 잠겨 있지만 페이즈건으로 부수고 들어가면 된다.

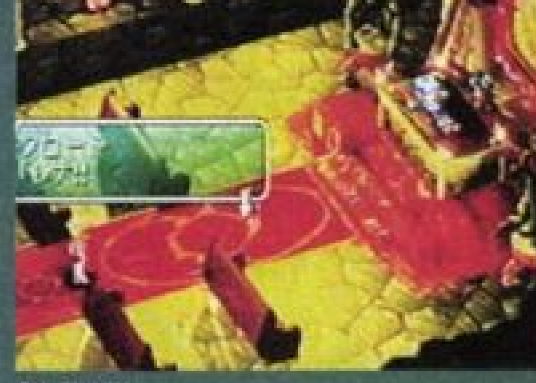
이때부터 페이즈건의 에너지가 전부 소모되어 더이상 사용할 수 없게 된다. 아렌의 집에 들어가면 1층 오른쪽에 있는 서재로 가보자. 바닥에는 레나의 머리장식이 떨어져 있다. 레나가 이곳에 있었다는 증거인 것이다.

이때, 벽에 있는 상이 반짝하고 빛나는데 이것을 조사해보면 책장이 열리면서 갱도로 통하는 문이 나타난다.



이런 곳에 비밀통로가!

통로 안으로 들어가 보면 어떤 사람이 쓰러져 있다. 그에게 말을 걸어보면 레나가 탄광내의 제단으로 끌려갔으니 빨리 구해주라고 한다. 이곳의 몬스터는 그리 강하지 않지만 만일에 대비해서 옆에 있는 세이브 포인트에서 저장을 해두자. 갱도 내에는 초반에 유용한 아이템이 많이 널려 있으므로 가급적 전부 입수하는 것이 좋을 것이다. 제단이 있는 곳에 도착하면 아렌이 레나를 묶어두고 있는 것을 볼 수 있다.



앗! 레나다!

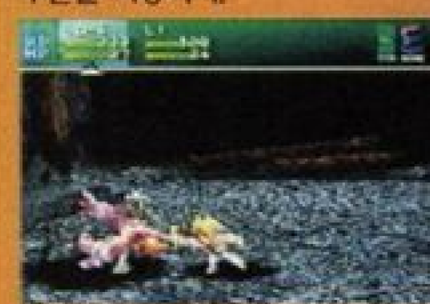
아렌은 무언가에 홀려서 사리판단이 안되는 듯 레나와 혼례를 올리는 중이라고 한다. 크로드가 레나를 풀어주자, 아렌이 두사람을 날려버린다. 그리고 갑자기 이성을 잃으면서 괴물로 변해 두사람을 공격해 온다.

BOSS

아렌

레나와 크로드를 모두 직접 전투에 참가시켜 협공하자.

현재 레벨이 3, 4이상이라면 통상공격 9~10회 정도로 아주 싱겁게 끝날 것이다. 타이밍을 놓쳐 데미지를 입으면 레나의 회복주문을 사용하자.



아렌과의 전투

전투가 끝나고 아렌이 아직 살아있는 것을 확인한 레나는 회복주문을 걸어 치료해준다. 일행은 일단 저택으로 돌아온다. 아렌은 그동안 자신이 했던 일에 대해 전혀 기억을 못하는 것 같다.

아렌: 내가, 그런 일을…

레나: 그래요. 큰일날 뻔했어요.

아렌: 아… 전혀 생각이 안나. 내가 그런 제단을 보스만씨에게 만들게 한거군요?

보스만: 그래…. 의뢰를 받은 것이 2주정도 전이었나? 지금 생각해 보면 그때부터 아렌 자네는 좀 이상했어. 뭔가 들뜬 것 같고….

크로드: 아마 저 돌 때문이겠지요. 저 돌에서 발생하는 어떤 힘에 의해서 이상하게 된 거예요.

아렌: 분명히… 그럴 지도 몰라…. 저 돌을 처음 본 순간 뭔가 기분이 들뜨는 것 같은 느낌이 들었어. '내가 하는 일에 잘못이 있을 리 없어' 그런 느낌으로 마음속이 가득 차서는…. 그 뒤의 일은 잘 기억이 나지 않지만, 그 순간만

스타오션 더 세컨드 스토리

큼은 분명히 기억하고 있어.



이상한 돌의 정체는 과연 무엇일까?

레나: 아렌….

아렌: …레나, 미안해. 아무리 의식이 없었다지만 너에게 그런 짓을 하다니.

레나: 아니, 괜찮아. 아렌도 원상태로 돌아왔고, 뭐 그렇게 마음쓸 것 없어.

아렌: …고마워.

크로드: 레나, 슬슬 아리아로 돌아가자. 어머니도 걱정하고 계셔.

레나: 예.

아렌: 나는 살바 사람들한테 그간의 일에 대해 해명을 해야겠군. 이해를 해 줄 지는 모르겠지만….

아리아 마을 (アーリア村)

아리아로 돌아온 두사람. 저녁에 촌장의 집에서 함께 이야기를 나눈다. 레지스는 크로드에게 소서리 글로브의 조사를 부탁하는데 레나가 함께 가기를 청한다. 촌장의 집 앞. 레나가 무언가 이야기를 하려고 하지만 눈치 없는 촌장이 다시 나타나 크로드를 부르고 레나는 집으로 돌아간다.

레지스: 자기 전에 좀 이야기해도 괜찮습니까….

크로드: 예….

레지스: 실은, 저 아이가 스스로 '가겠어요' 라고 했을 때 솔직히 말해 '아아, 역시' 하고 생각했습니다….

크로드: 어째서지요?



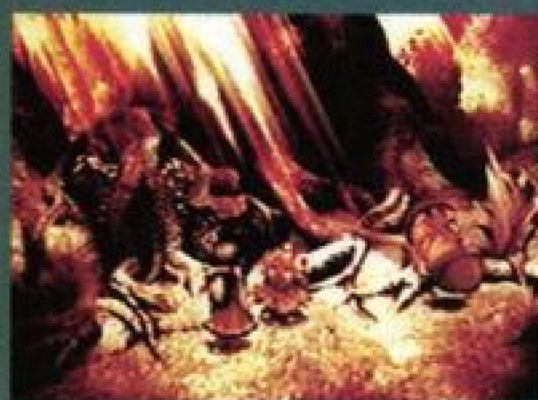
레지스: 레나에게 상처를 치료받은 적이 있나요?

크로드: 예.

레지스: 그 치료능력말입니다만…. 그건 우리에게는 없는 능력입니다.

크로드: 무슨 말씀입니까?

레지스: 사실대로 말씀드리지요. 레나는 웨스터의 진짜 친자식이 아닙니다. 레나는 2살쯤 되었을 때 신호의 숲에서 웨스터가 주워 왔습니다….


레나의 과거

레지스: 웨스타가 저 아이를 데려왔을 때는 저도 좀 놀랐습니다. 아이가 좀처럼 생기지 않는 부부였던 탓인 지도 모르지요. 웨스터가 저 아이를 키운다고 했을 때 아무도 반대하는 이가 없었습니다….

크로드: 레나는… 알고 있나요?

레지스: 아니오, 알려주지 않았습니다. 그런 사실을 받아들이기에는 아직 시기가 이르다고 생각했기 때문이지요…. 당시, 저 아이는 이미 말을 할 수 있었기 때문에 '레나' 라고 하는 이름만은 알 수 있었습니다만… 도대체 어디서 왔는지… 어째서 회복의 힘을 가지고 있는 것인지…? 그런 것들은 아무것도 알 수 없었지요.

크로드: 단서가 될 만한 것은 아무것도 없습니까?

레지스: 가지고 있던 펜던트가 유일한 것이었습니다만… 그것도 결정적인 단서는 못 되었지요. 그 외에는 아무 것도….

크로드: 그렇군요.

레지스: 벌써 이런 시간인가요…. 너무 길게 얘기를 끈 것 같군요. 미안합니다. 2층에 잠자리를 마련해 두었습니다….

촌장이 침실을 안내해 주고 아래로 내려간다. 잠시 생각에 잠기는 크로드. 이때, 창문 쪽에서 소리가 난다. 발코니로 나와보면 밖에 레나가 있다. 레나는 할 얘기가 있다며 잠시 나와달라고 한다. 아래층에 있던 촌장은 어디론가 가고 없다. 밖으로 나와 다리 쪽으로 가보면 레나가 기다리고 있다.

크로드: 여기 있었구나…. 무슨 얘기지? 이런 깊은 밤중에….

레나: 제가 '가겠어요' 라고 하니까, 어머니가 굉장히 놀라시더군요.

크로드: 그러셨겠지. 그래서 안된다고 하시던가?

레나: 아무 말도 하지 않으셨어요. 그런데 좀 있으니까 촌장님이 오셔서….

크로드: 그렇군….



달빛 아래서의 대화

레나: 크로드씨, 저…, 당신과 가고자 하는 데는 이유가 있어요.

크로드: 이유…? 뭐지?

레나: 저희 어머니… 친어머니가 아니에요. 어머니도 촌장님도 제가 모른다고 생각하고 계시는 것 같지만, 전에 두분이 말씀하시는 것을 들었어요….

과거를 회상하기 시작하는 레나.

레나: 아버지….

웨스터: 그럼, 제가 어쩌면 좋다는 거지요!?

레지스: 그렇게 큰 소리로 말하다 레나가 들으면 어쩌려고?

웨스터: 저 아이인 아버지의 죽음에 충격을 받아 울다 지쳐 자고 있어요!

레지스: 쇼크를 받은 것은 당신도 마찬가지야. 어머니인 당신이 진정하지 않으면 어떻게 하나.

웨스터: 지금 진정하고 있을 수가 있다고 생각하세요! 그 사람이 죽어버린 거라구요!

레지스: 웨스터!

웨스터: … 그이가 없으면, 나는, 나는…. 혼자서 말하지 않으면 안되요! 저 아이에게 '너는 친자식이 아니야' 라고!! 펜던트 따위 버렸더라면 좋았을 것을! 친부모의 표식이 없었다면, 저 아이는 나와… 나만의 아이가 될 수 있었는데!


자신의 비밀을 알게 되는 레나

회상이 끝나고 다시 무대는 다리 위.

크로드: 친어머니를 찾고 싶은 거야?

레나: 모르겠어요…. 단서라곤 이 펜던트뿐이고…. 그래도 이 펜던트를 주었다는 것은…. 적어도 나를 사랑해 주었다고 생각해요.

크로드: 지금의 어머니는 어떻게 하지? 너를 사랑하고 키워주신, 웨스터 아주머니의 마음은….

레나: 저… 어머니가 정말 좋아요. 제 어머니는 단 한 사람, 웨스터뿐이에요….

크로드: 그렇다면, 왜…?

레나: 내가 누구인지… 그것이 알고 싶은 거예요. 어디서 태어나, 어째서 신호의 숲에 있었는지. 왜 이상한 힘을 가지고 있는 건지…. 그리고, 저를 낳아 준 사람은 어떻게 살고 있는지. 그게 알고 싶은 거예요…. 저는 당신과 함께 가겠어요. 이곳을 떠나기 위해서가 아니고… 다시 돌아오기 위해서. 벌써 밤이 깊었군요.



이상한 이야기를 해서 미안해요.

크로드: 아니야….

레나: 안녕히 주무세요.

이튿날 아침, 두사람은 마을 사람들의 배웅을 받으며 촌장이 준 소개장을 가지고 크로스 성으로 출발한다.

파티가 2명이 된 이 시점부터는 각 마을마다 프라이비트 액션(이하PA)이 가능해진다. PA는 일반적으로 전체 줄거리와는 크게 상관이 없지만, 감정도에 영향을 미치거나 동료를 얻는데 필수적인 경우도 있으므로 PA가능 표시가 뜨면 가급적 한번씩 PA를 실행해보도록 하자. 여기서는 각 마을별로 주요 PA 일부만 소개하면서 진행하도록 하겠다.

아리아를 나오면 살바 마을을 거쳐 북쪽에 있는 크로스 성으로 향하자.

PA 이벤트

살바 마을에서 거리에 서 있는 레나와 대화해 보면 크로드가 아버지에 대한 기억을 떠올린다.


크로드의 회상

살바 마을 도구점에서 물건을 보고 있는 레나.

(선택문) 1. 정말 예쁘군
2. 난 보석은 봐도 모르겠어.
3. 내게 선물해 줄게(200폴 필요)

별로 비싸지도 않으므로 레나와의 장밋빛 미래(?)를 위해서 하나 사주자.


액세서리 선물로 애정도 상승!

크로스성(クロス城)

크로스성의 마을에 도착하면 이미 날이 저물어 아무도 없다. 일단 두사람은 레나가 아는 여관에서 하룻밤을 보낸 뒤, 다음 날 왕을 만나보기로 한다.

왕국 호텔의 레이첼은 레나를 반갑게 맞이하면서 특별히 방을 무료로 내어준다. 두사람은 레이첼의 안내를 받아 방으로 간다. 레이첼은 방 앞에서 얼마 전 플랙이라는 사람이 다녀갔다는 이야기를 한다. 이야기를 들은 두사람은 방으로 들어간다.


크로스성에 도착한 일행

크로드: 아까 말한 그 플랙이라는 사람은 누구야?

레나: 디아스말인가요?

크로드: 아까 얘기 중에 그 이름을 들어서 말이야….

레나: 디아스·플랙이라고 아리아에 살던 사람이에요. 그런데, 예전에 슬픈 사건이 생겨서 마을을 나가버렸지요….

크로드: 그럼, 그 이상은 묻지 않도록 하지.

레나: 고마워요.

크로드: …한가지 부탁이 있는데 들어주지 않겠어?

레나: 뭔데요?

크로드: 나를 부를 때 '씨'를 붙이지 말아 줬으면 좋겠어. 나도 너를 '레나'라고 부르고 싶으니까.

레나: 예, 알겠어요.

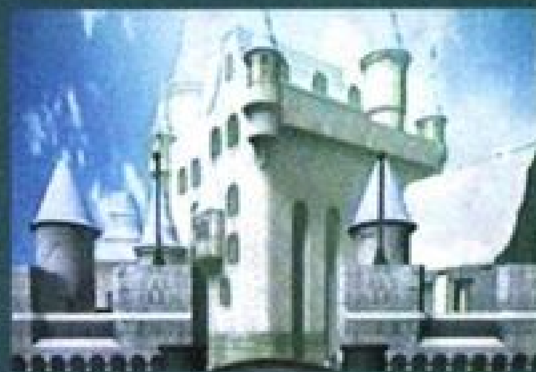
크로드: 이제 자도록 하지. 밤도 늦었으니.

레나: 그렇군요. 잘 자요, 크로드.

크로드: 잘 자, 레나.

이튿날 아침, 여관을 나온 두사람은 왕을 만나기 위해 크로스 성으로 향한다.

우선 성 입구의 접수처에서 알현 접수를 하자. 촌장이 준 소개서를 보여주면 가능한 빨리 처리해 주겠다고 한다. 이제 순서가 올 때까지 성내를 둘러보자. 성내 사람들은 왕자 크리스가 사라졌다고 야단이다. 지하의 무기고에서는 아이템을, 알현장 왼쪽 왕자의 방에서는 500 폴을 얻을 수 있다. 성을 둘러본 뒤, 알현장으로 가면 알현 차례가 되었을 것이다. 크로스왕은 레나를 반갑게 맞이하며 용건을 물어본다.


크로스 성


크로스왕을 알현하는 두사람



(선택문)

무엇에 대해서 물어볼 것인가?

1. 세계에서 일어나고 있는 이변에 관하여..
 - 분명 각지에서 지진, 화산분출 등 이상한 일들이 일어나고 있지만 그 원인이나 자세한 것은 알 수 없다. 소서리 글로브와의 관계 역시 아직 불명확하다.

2. 현재 엘 왕국의 정황은 어떠한가?
 - 엘 왕국에서는 현재 사람들이 마물과 교전중인데 그 규모와 피해 양상은 알 수 없다. 엘 왕국으로 가는 배는 제한적으로 운행하고 있다.

3. 소서리 글로브란 대체 무엇인가?
 => 소서리 글로브에 대해서는 아직 명확히 밝혀진 게 없으며 파견한 조사대 역시 돌아오지 않고 있다.

크로스 왕은 질문이 끝나자, 통행증과 하사금을 주면서 크리크에서 출발하는 배편을 이용하라고 한다.

알현을 마치고 성밖으로 나오면 크리스 성의 마을 광장에서 두 문장술사가 종이조각 같은 것을 놓고 싸움을 벌이고 있다. 이를 보던 크로드는 기사도 정신을 발휘해 중재에 나선다. 더욱 흥분한 남자 문장술사가 뭔가 대단한 주문을 쓰려고 하지만 여자 문장술사의 신속한 공격에 당해버린다(여기서 딜레이가 긴 대기술보다는 빈틈없는 속공이 유리하다는 것과 주문은 무조건 빨리 외워야 한다는 중요한 사실을 알 수 있다(?)). 남자 문장술사가 도망치고 나면 의문의 여자 문장술사가 말을 걸어온다. 그녀의 이름은 세리느·쥬레스로 크로스 동굴의 보물을 찾는데 함께 가지 않겠느냐고 제의한다.

(선택문)

1.좋아요, 함께갑시다
2.아니요, 사양하겠어요


세리느와의 만남

출발 전에 장비와 아이템을 준비하고, 스킬도 돈이 되는 데로 전부 구입해두자.

스타오션 더 세컨드 스토리

PA 이벤트

성으로 가는 길목에서 삼지안과 부딪친다.



이 사람의 정체는 과연?

마을 동쪽에서 레나와 세리느가 크로드를 두고 논쟁을 벌이고 있다.

(선택문) 1.두사람에게 접근하여 대화에 참여한다 2.몰래 엿듣는다 3.나하고는 관계없는일이니까

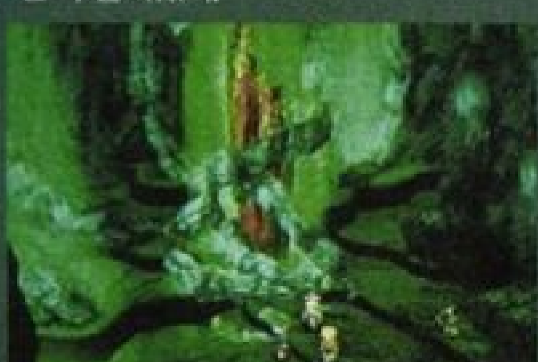
어느 것을 선택해도 감정도에는 영향이 없으니 둘의 대화를 한번 엿들어 보자.



세리느가 날 어린애 취급하다니…

크로스 동굴(クロス洞穴)

본격적인 첫 번째 던전이다. 내부의 적들은 그리 강하지 않지만 맵이 제법 넓으므로 회복아이템을 충분히 챙겨가자. 동굴의 막다른 곳에 다다르면 이상한 바위가 서 있을 뿐 내부로 통하는 길은 보이지 않는다. 레나와 세리느가 포기하고 돌아서려는 순간, 크로드가 지도에 숨겨진 글씨를 찾아내는데 그것은 바로 문을 여는 주문이었다.



이 커다란 바위는?

세이브를 하고 안으로 들어가 보면 상자가 다섯 개 있을 것이다.

그중 맨 위의 상장을 열면 가고일과의 전투가 시작된다.

BOSS 가고일

가고일은 그다지 민첩하게 공격해 오지 않으므로 약간 거리를 둔 채, 크로드의 통상공격으로 간단히 해치울 수 있다. 다만 너무 가까이 접근하면 공격을 받게 되므로 주의하자. 세리느의 공격주문도 효과적이다.



가고일과의 전투

전투가 끝나면 모든 상자를 열고 아이템을 얻자.



고문서를 손에 넣었다

입구에 다다른 일행. 크로드는 세리느의 뛰어난 문장술을 보고 동행해주기를 바란다.

(선택문)
1. 함께가자고 한다.
2. 그만두기로 한다.

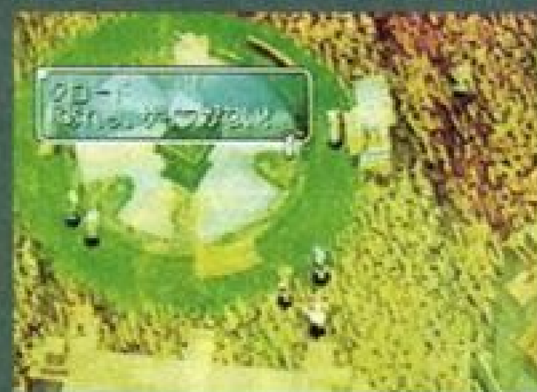
여기서 세리느를 동료로 할 것인지 결정할 수 있다. 세리느의 공격계 주문은 후반까지 매우 유용하므로 기본적으로 일행에 넣어주는 편이 좋을 것이다. 세리느를 동료로 얻었으면 이제 크리크로 향하자.



세리느를 동료로 삼자

크리크 항구(港町クリク)

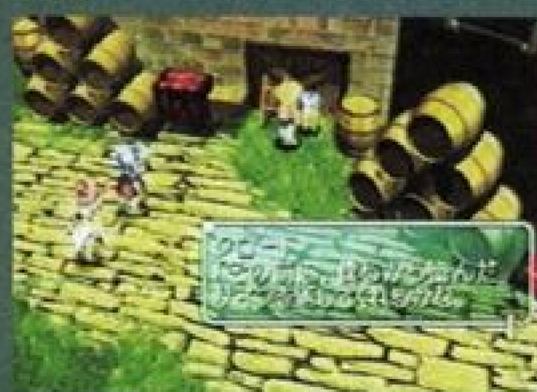
크로스 대륙 최북단에 위치한 항구마을인 크리크에 도착하면 먼저 선착장에 있는 선장에게 가보자. 선장은 선적 작업이 끝나는 대로 출발할 예정이니 그동안 마을이나 한바퀴 둘러보고 오라고 한다. 마을 광장 쪽으로 가보면 어떤 아이가 크로드를 치고 지나가는데 잠시 후, 지갑이 사라진 것을 알 수 있다.



앗, 지갑이 사라졌다!

인상착의를 기억해내고 아이를 찾아 나서는 일행. 선착장 쪽에서 놀고 있는 아이들에게 물어보면 술집 옆의 창고에 있을 거라고 알려준다.

대화가 끝나고 창고 앞에 가보면 아까 지갑을 훔쳐갔던 아이를 발견할 수 있다.



소매치기의 범인을 찾았다!

그 소매치기(?) 아이의 이름은 케틸로 친구들이 '고고하신 부잣집 도련님'이라고 놀아주지 않아서 자신도 뭔가 할 수 있다는 것을 보여주기 위해 지갑을 훔쳤다고 한다. 일행은 일단 지갑을 돌려 받은 뒤, 도둑질을 용서해 주는 대신 마을을 안내해 달라고 한다.

이제 케틸의 안내를 받으면서 마을 곳곳을 돌아다녀 보자. 양복점에서는 가게의 옷들을 입어 볼 수 있는데 전부 이상한 옷들뿐이다. 그런데 돌아다니다 보면 이상하게 땅이 조금씩 흔들리는 것을 알 수 있다. 관광(?)을 마쳤으면 케틸을 데리고 아이들이 놀고 있는 곳에 데려가자. 아이들은 그간의 오해를 풀고 케틸과 친구가 된다. 이제 선장에게 가보자.

선장은 선적을 마무리하는 동안 짐이나 다시 한번 점검해 보라고 한다. 대화가 끝나고 광장 쪽으로 나가면 갑자기 땅이 흔들린다.

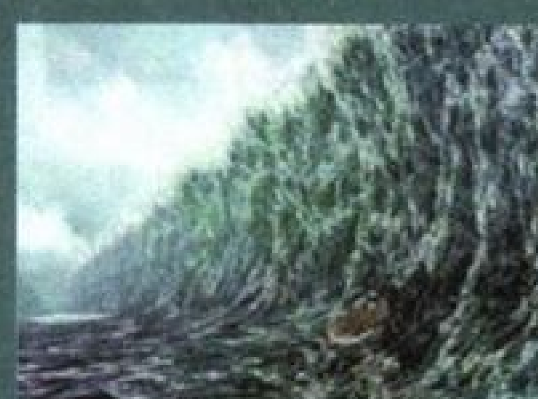
크로드: 흔들렸지?
잠시 후, 다시 땅이 흔들린다.
크로드: 아니, 또….

지진이 계속되면서 점점 심해지자, 일행은 높은 곳을 찾아 전망대 쪽으로 피신한다.



지진으로 무너지는 크리크

지진이 끝나고 나면 살아남은 사람들이 전망대 쪽에 모여있다. 일단 옆에 있는 선장에게 말을 걸어보자. 선장은 일행에게 크로스왕의 통행증을 돌려주고 일단 라쿨 대륙으로 건너가라고 한다. 그곳에서 라쿨왕에게 허가를 받으면 다시 엘 대륙으로 건너갈 수 있다는 것이다. 사람들이 있는 전망대로 가려고 하면 선장이 무언가를 보고 크게 놀란다. 그쪽을 쳐다보면 엄청나게 거대한 해일이 마을을 향해 덮쳐오고 있다.



밀려오는 해일

해일로 인해 마을은 완전히 물에 잠겨버리고 사람들은 졸지에 난민신세가 된다. 사람들이 있는 위쪽의 전망대로 가보자. 케틸은 친구 한 명이 보이지 않는다며 시무룩해 한다.

사람들과 대화를 마쳤으면 크리크를 나와 마즈 마을로 향하자.

마즈 마을(マーズ村)

마을 사람들에게 말을 걸어보면 산적일당이 아이들을 납치해 갔는데 마침 지나가던 검사에게 도움을 청하고자 장로의 집으로 데리고 갔다고 한다. 장로의 집에 가보면 사람들이 모여 사태수습에 대한 이야기를 하고 있다. 산적들은 아이들을 인질로 돈 50만 폴과 마즈 마을의 문장술 비급인 '봉인의 서'를 요구하고 있다고 한다. 하지만 사람들은 아이들의 안전 때문에 섣불리 손을 쓰지 못하고 있는 상황이다. 그 자리에는 놀랍게도 디아스가 끼어 있는데 그는 이곳을 지나다가 에그라스의 부탁을 받고 일을 도와주기로 했다고 한다. 그러나 세리느가 불쑥 나타나서 그 정도 일쯤은 클로드 일행과 자신이 맡아서 하겠다고 말하자, 기분이 상했는지 여관으로 돌아가 버린다.

밖에 나와 있는 크로드와 세리느, 레나는 장로의 말을 전하러 디아스에게 간 모양이다. 이때 레나가 달려온다. 레나는 디아스를 동료로 삼아달라고 부탁하지만 이미 질투에 눈이 먼 크로드는 냉정하게 거절한다.

크로드 : 그는 혼자 하겠다고 했어. 그렇다면 함께 갈 필요 따위는 없지.

레나 : 너무해. 어째서 그런 식으로 말하는 거지?

크로드 : 나는 거짓말은 하고 있지 않아. 게다가 우리들 역시 그 사람이 있어야 할 필요는 없잖아.

레나 : 그래. 그럼, 내가 디아스와 함께 가겠어.

세리느 : 레나?

레나 : 크로드에게는 필요 없을 지도 모르지만 내게는 디아스가 필요해.

레나는 말을 마치고는 그대로 사라져 버린다.


레나와는 이대로 끝나는 건가?

준비가 끝나면 장로의 집에서 하룻밤을 보내자. 다음날 아침, 사람들이 장로의 집 앞에서 설명을 듣고 있다. 장로에게서 흙신을 받은 두사람은 문장의 숲으로 향한다. 크로드는 레나의 말이 계속 마음에 걸리는 듯하다. 일단 문장의 숲으로 들어가면 계속 일방통행이므로 길을 헤맬 염려는 없다. 중간에 산적의 졸개들이 나타나는데 예상외로 강하므로 주의하자. 세리느의 공격주문을 최대한 활용하면 어렵지 않게 돌파할 수 있을 것이다. 산적들이 얘기하는 것을 볼 때 산적들은 레나 일행과 벌써 교전이 벌인 모양이다. 중간에 나오는 늪은 장로가 준 흙신(泥靴)을 이용해서 지나가자. 숲의 최심부로 들어가면 마을에서 보았던 문장술사가 나타난다. 그는 에그라스가 있는 마을쪽은 이미 처리했다며 정체를 드러낸다.


문장술사의 정체는 산적의 보스였다

BOSS 버밀리온

공격력이 상당히 강하다. 틈을 주지 말고 공격하는 것이 포인트. 세리느의 에너지 에로우가 있다면 크게 도움이 될 것이다.


회한의 에너지 에로우를 날려 주자

버밀리온을 쓰러뜨리고 잠시 있으면 레나와 디아스가 나타난다. 두사람은 오두막에 갇혀 있던 아이들을 구해주고 오는 길이라고 한다.

이제 세리느의 집. 방에서 치료를 하는 동안 크로드와 장로가 밖에서 기다리고 있다. 조금 있으면 치료를 마친 레나가 방에서 나온다. 장로는 에그라스의 상태를 보러 방으로 들어간다. 대화가 끝나고 마을을 나서려고 하면 세리느가 나와 크로드와 레나를 부른다. 결국 두사람은 파티에 주인공이 빠져서야 되겠느냐는 세리느의 만류에 못 이겨 하룻밤을 묵고 가기로 한다. 저녁식사를 마치고 대화를 하던 중, 크로드는 에그라스에게 소서리 글로브에 대한 견해를 묻는다. 에그라스는 소서리 글로브가 일종의 에너지 물질로서 그것이 방출하는 특수한 에너지가 주변의 생물에 영향을 미쳐 마물화시키는 것이 아닐까 추측하고 있다고 한다.




소서리 글로브의 실체는 과연?

이튿날 아침, 일행은 세리느 부모의 전송을 받으며 길을 나선다.

PA 이벤트

노점상 앞에 서 있는 레나에게 가보면 액세서리가 예쁘다며 구경해 보라고 한다.

(선택문) 1. 정말 그렇군
2. 나는 잘 모르겠는데

어차피 사달라고는 하지 않으니 그냥 맞장구쳐 주도록 하자.


자칭 세공의 천재라니?

하리 마을(ハーリーの街)

하리 마을에 처음 도착하면 마을 입구에 있는 두사람이 살바 마을에 쌍두용이 나타났다는 이야기를 한다. 세리느까지는 조건 없이 거의 자동적으로 동료가 되지만 이제부터는 동료를 만들 때 다소 선택의 여지가 있다. 아슈톤 대신 오페라를 동료로 삼고 싶다면 곧바로 라클 대륙으로 건너가면 된다.

서브 캐릭터들을 동료로 만드는 것은 디아스와 레온을 제외하고 크로드와 레나편 모두 동일하다.

여기서는 각 캐릭터들을 동료로 만드는 과정을 크로드편과 레나편 전반에 걸쳐 스토리상에 그대로 소개하기로 한다.

잠깐 — 유용한 투자수단 로마네콘티(ロマネコンチ)

하리 마을의 음식점 적룡관(赤龍館)에서는 로마네콘티라는 와인을 파는데 가격이 상당히 비싸다. 그러나 이 술은 어찌된 일인지 시간이 지나면 지날수록 가격이 계속 올라가므로 조금 무리를 해서라도 몇 병 사두면 나중에 상당한 차익을 챙길 수 있다. 필자의 경우에는 이곳에서 5만폴에 어렵게 한 병을 사두었다가 나중에 40만폴 정도를 받고 되판 경험이 있다


빨리 사둘수록 이익이다

스타오션 세컨드 스토리

살바 마을(サルバ町)

쌍두용의 이야기를 듣고 살바 마을로 가보면 이미 각지에서 쌍두용을 처치하기 위해 모여든 전사들로 붐비고 있다. 주점에 가서 얘기를 들어보면 그들은 쌍두용이 너무 강해 대적할 엄두도 못 내고 있다고 한다. 크로드 일행은 자신들이 직접 용을 쓰러뜨리러 가기로 한다.



살바 갱도에 들어서면 아렌 사건 때에는 지나 갈 수 없었던 용의 소굴(龍の巣)로 갈 수 있다.

용의 소굴 맨 안쪽에 도착하면 이미 어떤 전사가 용과 싸움을 벌이고 있다. 한발 늦은 크로드 일행은 장소가 협소해서 직접 싸움에 끼어들지 못하고 전사를 응원하기로 하는데, 크로드 일행의 우스꽝스런 응원전(?) 때문에 오히려 전사의 정신이 산란해져 그만 용이 그의 등뒤에 붙어버리고 만다.


용을 등뒤에 달고 사방을 찾는 아슈튼

졸지에 등에 용이 붙어서 병신(?)이 된 아슈튼은 일행에게 책임을 지라고 한다.

(선택문)

1. 책임을 진다
2. 책임을 지지않는다이이다.

여기서 아슈튼의 흉측한 모습에 마음이 변했다면 좀 비인간적이긴 하지만 그냥 책임지지 않고 도망쳐 버려도 된다. 크로드 일행은 아슈튼에게 들어 붙은 용을 다시 떼어내는 방법을 함께 찾아주기로 하고 단서를 얻기 위하여 마즈 마을 장로의 집으로 떠난다. 그런데 레나는 남의 속도 모르고 용의 눈망울이 귀엽다며 이름까지 지어준다.


글썽이와 데굴이?

마즈 마을(マーズ村)~크로스성(クロス城)

마즈 마을에 도착하면 장로의 집에 있는 서고의 책 중에서 '떨쳐내기의 서(拂い落とし書)'라는 책을 선택하여 읽어보자.

책에는 '마물용(魔物龍)이 들어 붙은 사람이여, 하늘을 나는 왕자의 눈물을 성스러운 은의 잔(銀の杯)에 받으라'라고 쓰여 있다. 그 물을 마시고 떨쳐내기의 맹세를 하면 용을 떼어낼 수 있는 것이다. 일행은 은의 잔이 숨겨져 있다는 산악 궁전으로 향한다. 산악 궁전은 크로스왕실에서 관리하고 있으므로 먼저 크로스왕에게 가서 허가를 받고 가도록 하자.


크로스왕에게 허가를 받자

산악 궁전(山岳宮殿)

산악 궁전은 비교적 맵이 넓고 적들도 상당히 강하므로 준비를 단단히 해두는 편이 좋을 것이다. 좀 부족하기는 하지만 크로스왕이 준 돈을 보태서 최대한 강력한 장비를 구입하고 회복 아이템도 충분히 가지고 가자. 의외로 쉽게 성배를 손에 넣었다고 생각하는 순간, 성배를 지키던 마물이 나타나고 전투가 시작된다.





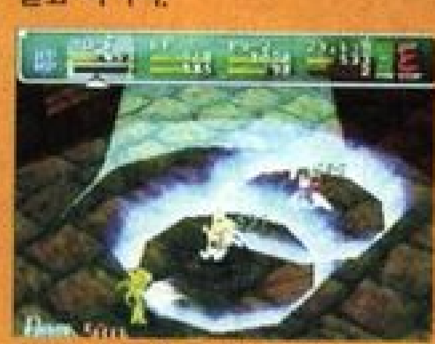





성배를 찾았다

BOSS 나이트메어

강력한 문장술과 빠른 이동 능력을 활용하여 공격해온다. 크로드와 아슈튼으로 직접공격을 하면서 레나와 셀리느의 문장술로 보조해 주는 정공법으로 밀고 나가자.


강력한 문장술을 구사하는 나이트메어

라스가스 산맥 (ラスガス山脈)

성배를 손에 넣은 일행은 하늘을 나는 왕자의 눈물을 얻기 위해 마조(魔鳥)가 살고 있다는 라스가스 산맥으로 향한다. 도중에 있는 절벽은 ○ 버튼으로 오를 수 있다. 산맥의 정상에 다다르면 마조 지네(ジーネ)가 나타난다.

BOSS

마조 지네

지네는 마스터어택이라는 강력한 기술을 사용하는데 특별히 레벨 노가다를 하지 않은 이상 한번 맞으면 HP가 절반 가까이 날아가 버린다. 따라서 이 지네를 쓰러뜨리기 위해서는 문장술과 직접공격을 연속으로 번갈아 사용하면서 마스터 어택을 사용할 틈을 주지 않는 것이 중요하다.



지네의 마스터어택

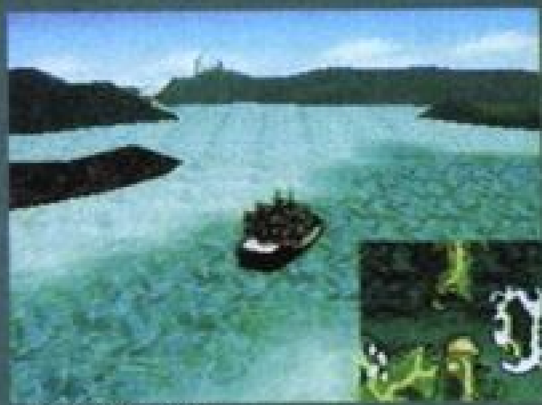
지네를 쓰러뜨리면 '마조의 눈물(魔鳥の涙)'을 얻을 수 있다.

살바 마을(サルバ町)

이제 필요한 것이 모두 준비되었으니 원래 마물이 달라붙었던 장소인 살바갱도의 용의 소굴로 가자. 그러나, 그곳에서 용을 떼어내는 의식을 하던 아슈톤은 용들이 괴로워하는 모습을 보고 의식을 그만두기로 한다. 그동안 한몸이 되어 여행을 하는 동안 동료애를 느끼게 된 것이다. 결국, 아슈톤과 두마리의 용은 모두 동료가 되고 일행은 다시 라클 대륙으로 향한다.



아슈톤이 동료가 되었다



라클 대륙을 향하여!

★ 아슈톤 최단 플로우차트

살바갱도→마즈 마을 장로의 집→크로스왕→산악 궁전→라스가스 산맥→살바갱도

힐튼 마을 (港町ヒルトン) ~ 라클성 (ラクール城)

힐튼에 도착해서 사람들과 이야기를 나누어 보면 온통 라클 성의 무구대회(武具大會)이야기 뿐이다. 대회에 디아스가 출전한다는 이야기도 들린다. 이곳에는 유일한 악기 전문점이 있으니 필요한 것이 있으면 구입해두자. 스킬과 장비 등을 정비했으면 라클 성으로 향하자.



무구대회 이야기로 들떠있는 힐튼 마을

라클 성에 도착하면 성의 입구에 있는 접수처로 가자. 일행은 왕을 알현하려 하지만, 무구대회 때문에 당분간은 알현이 불가능하다고 한다. 일행은 일단 성을 나와 앞으로의 계획에 대해 의논을 한다. 크로드는 디아스와 실력을 겨뤄보고 싶다며 라클 무구대회에 참가하기로 한다. 대회가 끝나면 다시 성의 접수처로 가서 출전 접수를 하자.

(선택문)

1.참가한다

2.참가하지 않는다.

접수를 마쳤으면 마을의 무구점 중 어느 곳을 스폰서로 할 것인지 결정해야 하는데 가게마다. 특성이 다르므로 돌아다니면서 잘 비교해 보고 선택하도록 하자.

〈무구점별 대회용 무기 조건표〉

무구점명	카운터펀치 (カウンターパンチ)	녹아웃 (ノックアウト)	슬레이어 (スレイヤー)	스트레이트 (ストレート)
공격	D	B	B	A
보호	A	D	B	C
회피율	D	B	A	A

제공하는 아이템은 거의 비슷한 수준이므로 크게 고려하지 않아도 좋다. 필자의 경우는 전체적으로 균형이 잡힌 슬레이어를 선택하였다.

무구점을 선택하고 출전등록을 하면 무구대회 참가 뱃지를 준다.



무구점을 고를 때는 신중히

무구점까지 선택하고 출전준비를 마쳤으면 대회 당일까지는 자유롭게 행동해도 된다. 레벨이 부족하다고 생각되면 성밖으로 나가서 경험치를 쌓아도 좋고 그냥 PA나 즐기고 있어도 좋다.

대회에 등록한 선수는 대회기간동안 여관을 무료로 이용할 수 있지만 한번 투숙하면 대회 당일까지는 밖에 나갈 수 없으므로 준비가 다 되었다고 생각되면 여관으로 가자. 여관의 객실에서 레나는 무언가 불안한지 계속 안절부절못하고 있다. 세리느가 진정하라고 하자, 산책을 하겠다며 그냥 나가버린다. 아무래도 디아스의 일이 마음에 걸리는 모양이다. 그 날 레나는 늦은 시각에야 돌아왔고 크로드는 불안한 마음으로 계속 레나를 지켜볼 수밖에 없었다. 이윽고 대회 당일. 마을은 열광적인 분위기에 휩싸이고 대회장은 흥분한 사람들로 가득 메워졌다. 크로드 일행도 서둘러 성에 있는 대회장으로 향한다. 대회장에 도착하면 먼저 입구 옆의 접수처에서 최종 등록을 하고 무구점에서 준비한 장비들을 받도록 하자. 이때, 디아스가 갑자기 나타난다.

디아스 : 미안하지만, 아직 나의 무구는 도착하지 않았는가?

병사 : 아아, 디아스 · 플랙씨군요? 죄송합니다만, 아직 무구점에서 오지를 않고 있어서….

디아스 : 아직 접수마감까지 시간은 있는 건가?

병사 : 디아스씨의 경우는 특별히 시합직전까지 시간을 연장시켜 놓았습니다. 괜찮으시다면 무구점쪽을 확인해 주시지 않겠습니까?

디아스 : 그렇지 않아도 그렇게 하려던 참이야.

레나 : 디아스!

디아스 : …레나인가. 무슨 일이지?

레나 : 할아버지의 무구가…. 갬지씨의 무구가 아직 도착하지 않은 거야?

디아스 : 지금의 너에게는 관계없는 일이야.

레나 : 관계없지 않아! 당신에게 할아버지의 무구를 소개해준 건 바로 나잖아!

크로드 : 레나, 디아스에게 무구를 소개해 줬다니. 그게 대체 무슨….

레나 : ….

디아스 : 대단한 일도 아니야. 우연히 소개해 준 것처럼 된 것뿐이라구. 쓸데없는 질투는 그만둬.

크로드 : 뭣….

디아스 : 필요 이상으로 걱정하지마. 이건 내 문제니까.

레나 : 미안해. 나 디아스한테 좀 갔다 와야겠어.

크로드 : 레나!?

레나: 하지만 이대로는 디아스가 대회에 참가할 수 없게 되고 말잖아? 크로드하고 싸울 수도 없게 된다구!

크로드: …. 디아스 쪽이 더 소중하다면 가버려도 좋아.

레나: 크로드, 어째서 그런 식으로….

크로드: 디아스에게는 무기도 소개해 주었잖아? 도대체 어느 쪽이 우승하길 바라는 거야!

레나: 크로드, 어째서… 어째서 그런 말을 하는 거야?



어니, 그렇게 심한 말을…!

크로드: 전부 레나 탓이잖아.

크로드와 레나의 갈등은 절정에 이르고, 레나는 결국 말없이 디아스에게로 가버린다. 좌측의 선수 대기실에 들어가서 다른 출전자들과 대화를 하고 있으면 병사가 와서 첫 번째 시합의 출전선수를 호명한다.

병사에게 아이템을 받은 뒤, 최종 점검을 마치면 바로 시합이 시작된다. 이제부터는 시합이 끝날 때마다 관객석의 동료들에게 가서 대화를 하면 된다. 크로드가 준결승까지 올라가야 디아스와 대결도 할 수 있고 상품도 받을 수 있으므로 반드시 이기도록 하자.

시합이 모두 끝나면 디아스와의 대결에서 패한 크로드가 선수 대기실에 누워 있다. 디아스는 크로드의 실력을 인정하고 오랜만에 전력을 다해 싸울 수 있었다며 사의를 표하고 사라진다. 디아스가 가면 크로드는 몸이 이상하게 가뿐한 것을 느끼는데 실은 크로드가 쓰러져 있는 동안 레나가 계속 회복주문을 걸고 있었던 것이다.



무구대회를 통해 둘 사이에 고조되었던 갈등도 어느 정도 해소된 모양이다. 등록했던 무구점에 가면 해당 상품과 상금을 받을 수 있다. 링가로 가기 전에 마을 서쪽 외곽에 있는 갬지 할아버지의 집에 들러보자. 갬지는 디아스가 전해 달라고 했다며 샤프엣지(シャープエッジ)를 줄 것이다. 이제 고문서의 해독을 의뢰하러 링가 마을로 가보자.



갬지 할아버지의 집에 가면…

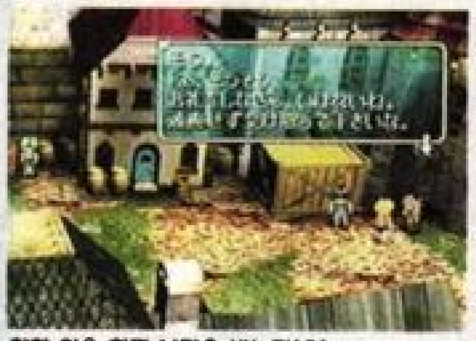
PA 이벤트

마을 서쪽 거리에 있는 할머니에게 말을 걸어 보면 자신은 몸이 불편하니 심부름을 해 달라고 한다.

(선택문) 1. 예, 괜찮습니다

2. 지금은 좀 바빠서.

마을 동쪽의 도구점에 가서 물건을 사다주면 할머니는 고맙다면서 스타루비와 레인보우 다이아를 준다.



착한 일을 하면 보답을 받는다(?)

무구대회 시합공략

1회전 아몬·라우

레벨 17정도의 수준으로 해치울 수 있는 상대이다. 다음 시합을 위해서 통상공격을 사용하여 아이템과 MP를 아껴두자.



가볍게 몸을 풀어주자

2회전 돌·아단

레벨 20정도면 가볍게 이길 수 있다. 가까이 오기 전에 공파참을 연사하자. 너무 접근하지만 않는다면 역시 쉬운 상대이다.



이 시합에는 몬스터도 참여하나?

3회전 위제·듀리한

레벨이 20대 초반이면 간신히 이길 수 있는 정도의 수준이다. 일단 접근하기 전에 공파참을 몇 차례 적중시킨 뒤, 가까이 오면 직접공격으로 승부를 내자. 공격력이 대단히 강하므로 한번이라도 대미지를 입었다면 바로 회복아이템을 사용하자. 전 경기에서 아이템을 많이 사용하지 않았다면 어느 정도 여유있게 공략이 가능할 것이다.



필살기를 있는 대로 사용하자

결승전 디아스·플랙

디아스에게 이기는 것은 어차피 불가능하다. 하지만 가만히 있다가 죽는 것은 불명예스러우니 각종 필살기로 끝까지 발악하다가 장렬한 최후(?)를 맞이하도록 하자.



디아스와 레나 사이에 무슨 일이?

잠깐

최강검을 만들자

명공(名工) 갬지 할아버지에게서 받은 샤프엣지에 특기 커맨드인 커스터마이즈로 미스릴(ミスリル)을 2번 섞으면 공격력 1600에 우수한 방어속성까지 지닌 이터널 스피어(エターナルスフィア)가 만들어진다. 이것은 일반적으로 얻을 수 있는 최강검이며 제작에 성공할 경우 크로드가 대폭 파워업되므로 이후 진행이 상당히 수월해진다. 이와 같이 귀중한 아이템으로 특기기술을 시도할 때는 실패할 경우에 대비해 반드시 세이브를 해두도록 하자.

〈커스터마이즈 과정〉

샤프엣지 + 미스릴

= 미노스소드

미노스소드 + 미스릴

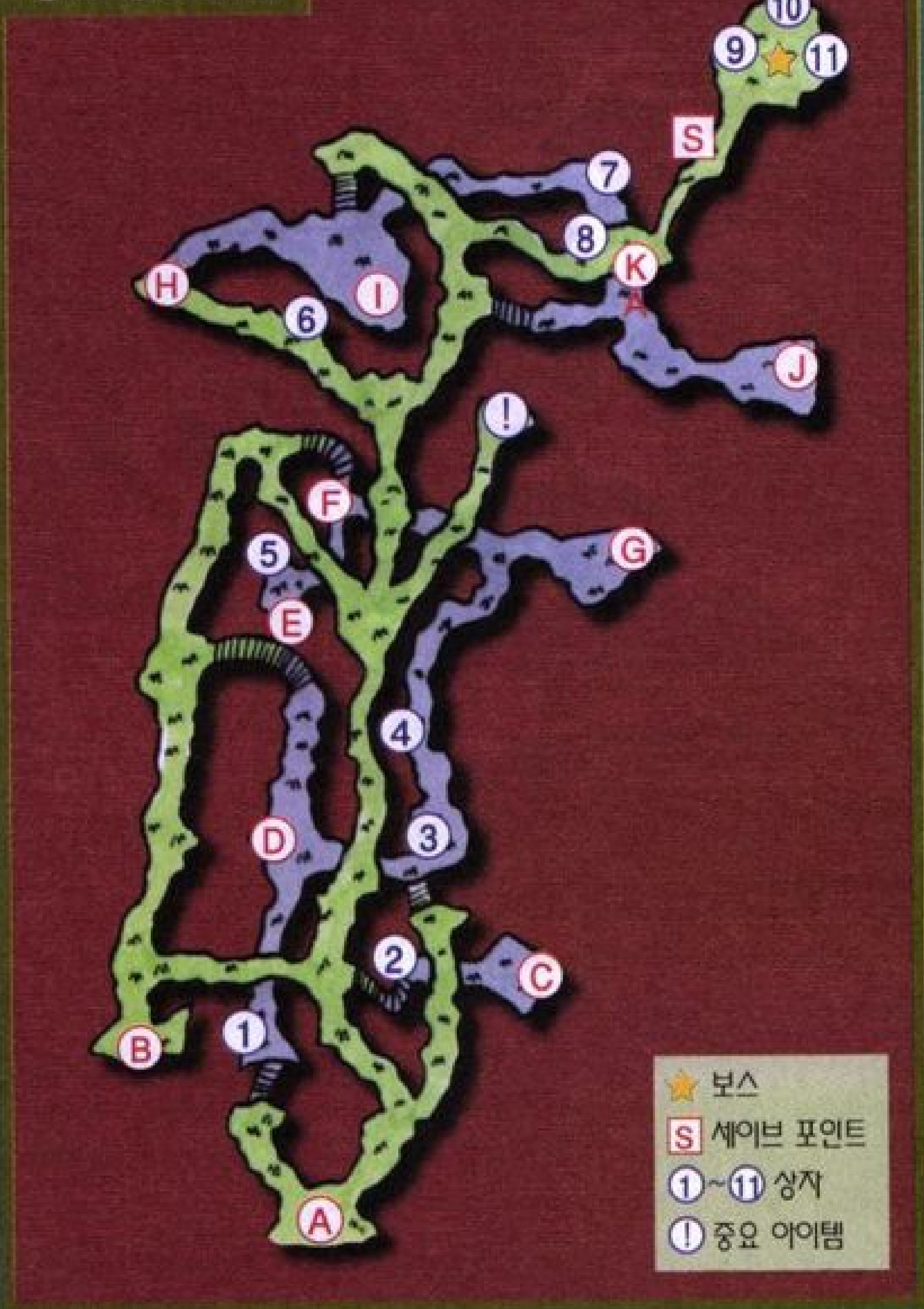
= 이터널스피어

링가 마을(リンガの町)~링가 성지(リンガの聖地)

링가 마을에 들어서면 어떤 여자아이가 제멋대로 돌아다니는 기계를 잡으려고 쫓아다니다가 넘어지는 것을 볼 수 있다. 아이의 이름은 프리시스로 이 마을에서는 프리시스와 약사 보우먼 중 한 사람을 동료로 삼을 수 있다. 본편에서는 보우먼을 선택해 보도록 하겠다.

우선 크로스동굴에서 입수한 고문서의 해독을 의뢰하기 위해 키스라는 언어학자의 집에 찾아가면 조수가 나와서 선생님은 지금은 바빠서 만날 수가 없다며 일행을 쫓아낸다. 지금 예약을 해도 한달 뒤에나 만날 수 있다는데…. 할 수 없이 이 마을에서 언어학자와 잘 아는 사람에게 부탁해 보기로 하고 보우먼의 약국으로 찾아간다. 보우먼은 일행이 하는 말이 사실인지 아닌지 모르므로 링가의 성지에 가서 미발견 레벨의 약초를 구해오면 부탁을 들어주겠다고 한다. 보우먼로부터 희귀약초를

링가 성지의 맵



구해달라는 의뢰를 받은 일행은 링가 성지로 향한다. 성지내 곳곳에는 풀들이 나있는데 일반적으로 상점에서 파는 흔한 약초들은 소용이 없다.

클러리세지(クラリセージ)나 딜위프(ディルウィプ)라는 약초를 얻었으면 보우먼에게 돌아가자. 아세계(亞世界)의 문쪽으로 가면 빗세어와 싸우게 되지만 가지 않아도 무방하다.

약초를 가지고 보우먼에게 가면 그는 일행의 능력을 인정하고 키스와 만나도록 주선해준다. 키스는 일행이 가지고 온 고문서를 보고 역사적 대발견이 될 지도 모른다며 매우 관심을 보이지만, 해독에는 상당한 시일이 걸린다고 한다.

일행은 다시 라클 성으로 돌아가기로 하고 보우먼의 집에서 하룻밤 신세를 지기로 한다. 그날 밤 보우먼과 이야기를 해보면 자신도 일행에 넣어달라고 제의해 오는데 선택문에서 위의 것을 선택하면 보우먼이 동료가 된다. 이튿날 아침, 보우먼의 부인 니네의 전송을 받으며 일행은 라클 성으로 향한다.

BOSS

빗세어(ヴィッセーア)

아세계의 문이 있는 방에 가면 빗세어가 3마리 나오는데 이들은 우리편이 접근하면 그냥 통째로 꿀꺽 삼켜 버린다.

이를 빼내기 위해서는 동료를 삼킨 빗세어를 공격하면 되지만 가급적 가까이 가지 말고 원거리에서 문장술을 사용해서 대적하는 것이 상책이다.



억! 사람살려!

잠깐

버블로션의 비밀

링가 성지에서는 버블로션(バブルローション)이라는 아이템을 입수할 수 있는데 이것을 칼에 바른 뒤, 적을 공격하면 일정확률로 즉사해 버린다고 한다. 시험해 본 결과 대략 20~30타수 이내에 죽는 것으로 나타났다. 또한 버블로션은 직접 입수하는 방법 이외에도 맨드레이크(マンドレイク)+바곳(トリカブト)의 조합으로도 만들어 낼 수 있다. 일단 하나가 만들어지면 특기 커맨드의 복제로 여러 개를 만들어 둘 수 있으므로 가히 무적의 약품이라 할 수 있을 것이다. 이제 이 약만 있으면 어떤 적이든 30초이내에 저 세상으로 보낼 수 있다. 심지어 최후의 보스까지도….



라클 성(ラクール城)~힐튼 마을(港町ヒルトン)

라클 성에 도착하면 어찌된 일인지 크로드 일행은 입구에서부터 난민 취급을 당한다. 사정인즉, 엘 대륙을 완전히 점령해 버린 마물의 무리가 라클 대륙에까지 쳐들어오고 있다는 것이다. 일행은 엘 대륙으로 가는 통행증을 받기 위해 라클 왕을 알현하려 하지만 왕은 현재 자리에 없다. 이제 성의 오른쪽 지하에 있는 문장병기 연구소로 가보자. 그곳에서는 왕과 연구원들이 어떤 무기에 대해서 대화를 하고 있다. 라클에는 옛날부터 라클호프(ラクールホープ)라는 이름의 문장병기 개발을 추진하고 있었는데 보우먼도 전에는 그 연구원 중 한 명이었다고 한다. 라클호프는 문장의 힘을 이용하여 작은 섬 하나 정도는 가볍게 날려버릴 정도의 엄청난 위력을 가진 무기로, 본래 다른 나라를 견제하기 위해 개발되었지만 지금은 대마물용병기(對魔物兵器)로 그 목적이 바뀐 것이다. 완성이 거의 눈앞에 온 시점에서 남은 문제는 그 엄청난 에너지의 방출에 견딜 수 있는 소재가 없다는 것인데, 그 소재는 호프만 유적에서 구할 수 있다는 정보가 들어왔다고 한다. 그리하여 일행은 연구소의 최고책임자라는 레온과 함께 호프만 유적의 조사에 착수하기로 한다. 사실 엘 대륙으로 건너가기 위해서는 길목을 가로막고 있는 마물의 무리들을 제거하지 않으면 안되기 때문에 어차피 불가피한 선택이다. 레온은 아무래도 크로드 일행이 미덥지 못하다며 링크콤보(リンクコンボ)를 건네준다.

크로드로 플레이할 경우에 한해서 자동적으로 레온이 동료가 된다. 대화가 끝나면 힐튼항으로 가서 왕이 준비해 준 배를 타고 호프만 유적으로 향하자. 호프만 유적은 맵도 상당히 넓은데다 강적이 많이 나오므로 장비와 아이템을 확실히 챙겨 가는 것이 좋을 것이다.

잠깐

연속 필살기를 마음대로

링크콤보는 다른 사람의 필살기를 봉인하는 대신 하나의 버튼에 두개의 필살기를 할당하여 연속으로 구사할 수 있는 아이템이다. 그런데 필살기를 사용하는 전사계열이 아닌 문장술을 사용하는 캐릭터를 선택하면 문장술은 그대로 사용이 가능하고 콤보 필살기도 사용할 수 있다. 즉, 공짜로 콤보 필살기를 사용할 수 있는 것이다. 그러나 콤보 필살기는 사용할 때마다 두 가지 기술에 해당하는 MP가 소모되므로 너무 남발하지는 말자.

스타오션 더 세컨드 스토리



호프만 유적(ホフマン遺跡)

호프만 유적에 들어가면 앞에 커다란 문이 있는데 레온의 엄청난 찍기(?)실력으로 간단히 열고 들어갈 수 있다.

아래층으로 내려가 앞쪽의 방에서 아이템을 모두 챙겼으면 오른쪽에 있는 엘리베이터를 타고 지하2층으로 내려가자. 이곳에는 귀중한 아이템들이 지천으로 널려 있으므로 가급적이면 전부 얻고 지나가도록 하자. 돌아다니다 보면 스위치가 있는 곳이 나오는데 이것은 한군데만 빼놓고 모두 함정이다. 한번 걸리면 HP가 절반으로 뚝 떨어지니 지도에 표시된 숨겨진 통로 외에는 건드리지 말자. 세이브를 하고 광석이 있는 곳으로 들어가면 곧이어 전투가 시작된다.





호프만 유적의 전경



광물을 발견한 순간 하핑크스가 출현!

BOSS

하핑크스 (ハーフィンクス)

하핑크스는 2마리가 나오는데 이들은 HP도 각각 3만이 넘고 공격력도 상당하다. 다른 캐릭터들이 싸우는 동안 레나는 쉴새없이 회복주문을 외워야 할 것이다. 하핑크스는 광, 뇌, 암 속성에 약하므로 해당속성을 지닌 기술로 공격하자.

하핑크스를 쓰러뜨리면 에너지스톤(エナジーストーン)을 얻을 수 있다. 이제 에너지스톤을 가지고 라클왕에게로 돌아가자.

라클 성(ラクール城)~전선기지(前線基地)

성에 도착하면 바로 라클왕에게로 가자. 가는 곳마다 '레온박사'라고 부르며 깍듯이 대하는 것을 볼 때 이곳에서 레온의 입지는 대단한 듯하다. 레온과 연구원들은 곧바로 라클호프의 완성을 위해서 작업에 들어간다. 그런데, 라클왕은 이미 뒷조사를 다 해 본 듯 일행의 실력을 알고는 라클호프가 완성될 때까지 현재 마물들과 대치하고 있는 전선기지쪽을 맡아달라고 부탁한다.

일행은 라클왕의 부탁을 들어주기로 하고 라클 대륙 북쪽의 전선기지를 향해 떠난다. 전선기지에 도착하면 우선 사령관실로 가보자. 그곳에서는 새로 들어온 병사들이 신고를 하고 있는데 놀랍게도 그중에는 디아스도 끼어 있었다. 사령관의 말로 볼 때 현지의 전황은 매우 좋지 않은 듯하다.



앗, 디아스다!

밖으로 나온 일행은 디아스가 있었던 것을 보고 매우 놀라워한다. 잠시 후, 디아스가 나타났다 사라지고 레나는 디아스에게 할 얘기가 있다면 디아스를 따라 나간다. 대화가 끝나면 입구쪽의 난간에 서 있는 디아스에게 가 보자. 디아스는 여기서 정말 멋진 말을 해 버리고 만다.

디아스: 크로드인가…. 너라면 안심이야. 레나를, 부탁한다.

크로드: 엣? 디아스! 내게는 당신과 같은 강한 힘이 없어, 레나를 지켜줄 수 없다구! 어떻게 하라는 거야!

디아스: 내가 정말 강하기라도 하다고 생각하나? 무엇을 위한 강함이지? 내가 가지고 있는 강함은 나 자신을 지키기 위한 강함이야. 누군가를 지키기 위한 강함이 아니라구. 너를 보고 갑자기 깨달았다.

크로드: 누군가를 지키기 위한 강함….

디아스: 레나는 나의 소중한 '누이'다. 잘 지켜줘라.

크로드: 디아스가 내게 레나를 지켜주라고…?

디아스가 사라지면 기지 외벽쪽으로 가보자. 크로드는 레나에게 디아스가 마을을 나온 이유를 물어본다. 디아스는 산적들에게 부모와 동생을

모두 잃고 슬픔을 이기지 못해 자신을 계속 자책하며 싸움속에 자신을 내던지고 있는 것이라고 한다.

그가 어째서 그 정도로 강해졌는지 알 것도 같다.


디아스의 과거

레나의 이야기를 들은 크로드는 언제까지나 레나를 지켜주겠다고 다짐한다. 다음날이 되면 기지내 이곳저곳을 돌아다녀 보자. 이곳은 군사기지인 만큼 장비도 쓸만한 것이 많다. 지휘관들과 이야기해 보면 라클호프가 빨리 오지 않는데 대해 불만이 많은 것 같다. 밖에 나갔다가 들어오면 갑자기 비상사태가 발생한 듯 지휘관들이 황급히 외벽쪽으로 뛰어간다. 지휘관들을 따라가 외벽쪽으로 나가면 마물들의 우두머리인 신과의 전투가 시작된다.


마물의 습격이다!

BOSS
신(シン)

신과의 첫 번째 대결. 신은 강력한 문장술과 HP를 흡수하는 스포일이라는 기술을 사용하므로 즉각적인 회복이 필요하다. 어차피 이번 대결에서는 이길 수 없으므로 회복을 위주로 시간을 끌자. 한 명이라도 살아남아 일정 시간을 버티면 타임오버가 되면서 전투가 끝난다.

비록 지지는 않았지만 생각지도 못한 강적을 만난 신은 일단 손을 거두고 돌아간다.

이때, 라클성에서 라클호프의 완성이 목전에 왔고 곧 전선기지로 보낸다는 소식이 들어온다. 며칠 후, 의무실에 있던 크로드 일행은 또다시 마물이 쳐들어온다는 보고를 듣는다. 사람들은 기지내 병력으로 대적해 보려고 하지만 너무나 많은 마물의 무리를 보고는 기가 질려버린다. 크로드 일행과 디아스가 목숨을 걸고 싸울 각오를 하려는 찰나, 레온이 에너지스톤을 가지고 나타난다. 마물들은 라클호프의 엄청난 위력에 잿가루가 되고 만다.


드디어 라클호프가!

라클호프의 위력에 놀란 것은 오히려 전선기지쪽. 레온은 여전히 건방을 떨며 이야기를 하지만 그 실력만은 인정해 줄만하다. 머독과 플로리스를 만나보면 라클왕이 라클호프를 앞세워 당장 엘 대륙으로 쳐들어가려 하는데 일행도 도와주었으면 좋겠다고 한다. 일행은 라클호프를 당분간 전선기지에 배치해 놓기로 하고 라클 성으로 떠난다.

라클 성(ラクール城)~힐튼 마을(港町ヒルトン)

라클에서는 라클왕을 비롯한 중역들이 모인 가운데 작전회의가 벌어지고 있다. 작전의 내용은 전함에 라클호프를 적재하고 엘 대륙에 접근하여 마물의 본거지인 엘리아 전체를 라클호프로 날려버린다는 것이었다. 이때, 크로드 일행에게는 라클호프를 발사하기 전에 먼저 엘 대륙에 상륙하여 살아남은 사람들의 안전을 확인하고 대피시키는 임무가 주어진다.

힐튼에서는 벌써 엘리아로 출발하기 위한 준비가 분주하게 진행되고 있다. 디아스는 전선기지쪽에 남아 도와주기로 하고 일행은 곧바로 엘리아를 향해 출발한다. 라클호프는 언제든지 적의 습격에 대응할 수 있도록 발사준비가 완료된 상태였다. 항해 중 적을 발견한 전함은 무적의 대마물병기라 믿었던 라클호프를 발사한다. 그러나 어처구니없게도 마물의 우두머리는 발사된 라클호프의 에너지를 너무도 간단히 소멸시켜 버리는 것이었다.


아니, 이럴 수가!

곧 전함은 마물들의 습격을 받고 전투가 시작된다. 조무래기들을 없애고 나면 숨돌릴 틈도 없이 우두머리가 공격해 온다.

BOSS
신(シン)

신과의 두 번째 대결이다.

이번 역시 이기는 것은 불가능하다. 파티가 전멸하면 전투가 끝난다.

전투에 패한 크로드 일행은 신에 의해 바다로 떨어지고 나머지 사람들도 바다로 뛰어든다. 신은 사람들을 더이상 쫓지 않고 라클호프를 파괴해 버린다.

엘리아 집락(エルリア集落)

파도소리에 정신을 차려 보면 크로드는 어느 바닷가에 떠밀려와 있다. 가느다란 목소리를 듣고 그쪽으로 가 본 크로드는 레온을 발견한다. 이곳에는 둘만이 떠밀려온 것이다.

정신이 든 레온은 부모님을 잃은 사실을 받아들이지 못하고 괴로워한다. 그러나, 크로드의 설득에 곧 냉정을 되찾고 함께 다른 사람들을 찾아 나서기로 한다. 해변을 나와 보면 숲속에 작은 집이 한 채 보일 것이다. 그곳은 엘 대륙에서 살아남은 사람들이 모여있는 부락으로 헤어졌던 일행들과 다시 만날 수 있다.


감동의 재회

서로의 안부를 묻고 집단부락의 촌장에게로 가자. 촌장은 현재 엘리아는 마물들의 본거지가 되어 있다고 한다. 일행은 소서리 글로브가 이제까지 일어났던 모든 사건과 재악의 근원임을 알고 그것을 제거하기로 한다. 여기서 레온은 부모를 찾을 수 있도록 부락에 맡기고 갈 수 있다.

(선택문)

1. 여기서 기다리는 게 널 위한 일이야
2. 역시 우리들과 함께 가기로 할까?

레온을 두고 가면 그대로 일행에서 빠지게 되므로 가급적 데리고 가길 권한다.


소서리 글로브가 마물의 모체(母體)?

마을의 무기고에는 쓸만한 장비들이 많이 진열되어 있는데 촌장이 크로드 일행에게 주기로 한 것이니 모두 가지고 가자. 무기를 모두 챙기고 나오려 하면 무기고에 있던 사람이 엘리아에서 도망쳐 올 때 주웠다면서 ID카드(IDカード)를 준다.

한편, 카르나스호에서는 로니키스가 아들을 잃은 슬픔에 잠겨 헤어나지 못하고 있다.

탐사원 : 제독님, 현재 이상은 없습니다.

로니키스 : ….

탐사원: 제독님, 목표지점까지 앞으로 8시간 27분입니다.

로니키스: ….

탐사원: 제독님, 듣고 계십니까?

로니키스: ….

카츠만: 제독, 이제 그만 기운을 차리시지요. 기분은 이해합니다만.

사관: 이번 임무는 섹터θ, 알크라 성계에 있는 특수한 에너지 활동의 조사입니다.

로니키스: 그 정도는 알고 있네. 7527년을 주기로 하는 고에너지체 아닌가.

사관: 그렇습니다. 그 상태를 조사하는 것입니다. 과연 제독님이군요.

제독: ….

오퍼레이터: 제독님, 이것은….

로니키스: 뭔가?

오퍼레이터: 알크라성계 제4혹성에서 미확인 긴급구난 전파가 발신되고 있습니다…!?

사관: 제4혹성의 데이터는?

오퍼레이터: 제4혹성은 총인구 약10억에 사이즈는 M클래스이고, 최근 공전궤도에 이상이 있는데 이는 고에너지체의 운동과 관계가 있는 것으로 추정됩니다….

로니키스: 알크라성계는 미탐사영역이 아니었던가?

사관: 예, 그렇습니다. 탐사대가 내려갔다는 보고는 없었습니다만….

탐사원: 구난신호 인식완료, 메인 모니터에 출력하겠습니다! 이것은, 연방의…. 식별번호 1449-2356-8733-1292G?

로니키스: 설마, 크로드…!?

사관: 제, 제독님….

로니키스: 최대워프다! 지금 바로 알크라 제4혹성으로 향해라!!

조종원: 예!

엘리아 타워(エルリアタワー)

엘리아에 도착한 일행. 이번에도 레나의 펜던트가 빛난다. 역시 소서리 글로브에 반응하는 것 같다. 건물에 접근하면 자동인식 시스템이 가동되는데 무기고에 있던 사람이 준 ID카드를 넣으면 문이 열린다. 이곳의 적들은 매우 강력해서 지금까지의 조무래기들과는 차원이 다르다. 상대가 안된다고 생각되면 부락을 오가면서 레벨을 어느 정도 올린 뒤에 전진하자.

1층에서 얻는 메테오링(メテオリング)은 공격횟수를 1회 늘려주는 매우 강력한 액세서리다. 전사계열 캐릭터에게 장비시켜 활용하자.

오른쪽 맨 위층의 사제상에 가보면 비밀의 암호를 말하라고 하는데 지금까지 유리로 된 인물상에 새겨져 있었던 글씨가 그 열쇠이다. 종합해 보면 다음과 같다.

1: も, 2: く, 3: し, 4: ろ, 5: く

순서대로 입력해주면 카드키(カードキー)를 얻을 수 있다. 이제 다시 내려가 왼쪽 길로 올라가 보자. 적색 기둥으로 막혀있는 곳에 카도 키를 넣으면 문이 열린다. 앞에 보이는 플로어로 가보자.


유리에 글씨가…

크로드: 이곳은…?

아슈톤: 왠지 주변에서 누군가가 보고 있는 것 같은….

크로드: 레나, 펜던트는 빛나고 있어?

레나: 아니, 전혀 빛나고 있지 않은데….

『…바…랍…니다.』

세리느: 무슨 소리 들리지 않았어요?

크로드: 응?

『이…쪽…은…카르나…스. 인식번호… 크로드…니…소위….

크로드: (통신기에서!?)

레나: …크로드?

『좌표확인…. 전송 10초전…9…8…』

크로드: 뭐라구!?

보우먼: 왜 그래, 크로드?

『4…3….』

크로드: 이런, 안돼! 이대로라면!

레나: 크로드!?

크로드: 오면 안돼! 모두 말려들고 말아!

레나: 무슨 얘길 하는 거야!?

크로드: 바로, 바로 돌아올게!

레나: 크로드!



갑자기 사라지는 크로드



잠시 후, 크로드가 전송되어 온 곳은 다름 아닌 카르나스호였다.

크로드: 아버지…, 카츠만씨….

로니키스: 크로드!!

크로드: 강제전송이라니, 그런 무리한 일을! 다른 사람들이 휘말려 들었으면 어쩌려고 했어요!

로니키스: 아아… 미안하다.

카츠만: 크로드 너무 그러지 마라. 제독님도 너를 구하고 싶은 마음에 무리한 방법을 쓴 거야. 그렇게 화낼게 아니다.

크로드: 그건 알고 있습니다. 하지만….

카츠만: 그때 갑자기 사라지는 바람에 우리도 걱정하고 있었다. 아무튼 무사해서 다행이야. …어디 다친 곳은 없나?

크로드: 예, 괜찮습니다.

카츠만: 뭐, 이상은 없어 보이지만, 혹시 모르니 나중에 검사를 받는 게 좋을 거야. 이곳 혹성에 어떤 바이러스가 있었는지 알 수 없는 노릇이니까.

크로드: 잠깐만요. 저는….

로니키스: 얘기는 나중에 듣기로 하고 아무튼 브릿지로 가자.

크로드: 잠깐만요, 아버지! 저는 지금 여기에 있을 수가 없어요. 부탁이니까 저를 엑스펠로 돌려보내 주세요!

로니키스: 엑스펠?

크로드: 지금까지 제가 있던 혹성말이에요!

로니키스: 무슨 소릴 하는 거냐!? 아래 혹성은 미개혹성이라구!

크로드: 그런 건 상관없어요! 저의 동료들이 어려움에 처해있다구요! 어서 돌아가지 않으면 안돼요!

카츠만: 진정해라 크로드. 너도 사관학교에서 배웠잖아? 어떤 이유로도 미개혹성에 간섭해서는 안되는 거야.

크로드: 부탁이에요, 아버지!

로니키스: 크로드 소위, 일단 브릿지로 돌아가라. …이건 명령이야.

크로드: 아버지!!

카츠만: 가자… 크로드.

일행은 브릿지로 향한다.

카츠만: 그런데 정말 운이 좋았어, 크로드. 알크라 성계를 탐사하다가 우연히 너의 구난신호를 수신하고는 우리도 놀랐다.

크로드: 알크라성계의…탐사?

카츠만: 특수한 고에너지체가 알크라성계의 주위를 7000년정도 주기로 돌고 있는데 우리는 그 고에너지체를 조사하러 온 거야.

크로드: 고에너지체…. 소서리 글로브하고는 다른 건가….

학사사관: 제독님! 제4혹성이 빠른 속도로 궤도를 이탈, 에너지체를 향해 이동하기 시작했습니다. 이대로라면 앞으로 80분 후에 에너지체와 충돌합니다!

로니키스: 뭐라고!

크로드: 아버지! 대체 무슨 일이죠!!

로니키스: 진정해라, 크로드. 그래도 네가 연방군 사관이라면 좀더 냉정하게 현황을 파악해라.

탐사원: 제독님, 디스플레이를 확인해주십시요.

로니키스: 두 개의 궤도가 만나는 것은 시간문제군. 고에너지체의 에너지랭크는 클래스 9인가. 이대로라면 제4혹성쪽은 흔적도 없이 소멸하고 말아….

크로드: 어째서 이런 일이…. 제길!

로니키스: 크로드….


엑스펠이 사라진다!?

크로드: 이것도 소서리 글로브의 영향인가…? 아버지, 지금 즉시 저를 엑스펠로 돌려보내 주세요. 친구들을 구해야만 해요.

로니키스: 제정신이냐!? 너도 지금 들었지 않느냐. 제4혹성은 곧 이 우주에서 사라져 버린단 말이다!!

탐사원: 충돌까지 75분입니다.

로니키스: 안된다, 크로드. 너를 전송할 순 없다….

크로드: 그러면, 어떻게든 엑스펠의 궤도를 원상태로 돌려놓을 수는….

로니키스: 충돌을 막는 것은 불가능하다. 포기해라. 크로드….

크로드: …그럼 작별인사라도 할 수 있게 해주세요. 쭉 함께 싸워온 동료들이라구요. 그 정도는…. 아버지도 옛날에 소중한 동료들과 함께 싸웠다고 말했잖아요! 이해하시겠죠!?

로니키스: 그걸로 네가 납득할 수 있다면….

크로드: 아버지!

카츠만: 제독!

탐사원: 오차수정, 충돌까지 앞으로 70분 남았습니다!!

로니키스: 70분이면 충분하다.

로니키스: 5분 후에 재전송해서 이곳으로 돌아오게 되니까, 그때는 반드시 혼자 있어야 한다.

크로드: 알겠어요….

로니키스: 잠시 보지 못했던 사이에 용감해졌구나….

크로드: 그렇지도….

로니키스: 시간이 없다. 전송을 개시한다.

크로드: 아버지… 고마워요…

한편, 엘리아 타워에서는 동료들이 크로드를 걱정하며 기다리고 있다. 잠시 후, 엘리아 타워로 전송되어 온 크로드는 통신기를 버린 채 동료들과 함께 탑위로 올라간다. 크로드는 결국 자기 한 몸의 안위보다는 레나와 동료들과 함께 하는 길을 선택한 것이다. 잠시 후, 카르나스호로 돌아간 것은 애꿎은 통신기뿐…. 이제 앞에 보이는 엘리베이터를 타고 위층으로 올라가 보자. 세이브를 하고 방으로 들어가 보면 신이 기다리고 있다.

BOSS

신 (シン)

신과의 마지막 대결이다. 지금까지는 절대 이길 수 없는 불사신이었지만 이번에는 어찌된 일인지 매우 약해져 있다. 반드시 쓰러뜨려서 지난 원수를 갚아주도록 하자. 현재 파티전원 HP가 모두 2000이상이라면 무난할 것이다. 조무래기들은 신경 쓰지 말고 처음부터 신만 노리자. 틈을 주지 말고 공격하는 것이 포인트.



이번엔 지지 않는다!

신을 쓰러뜨리면 계속해서 위로 올라갈 수 있다. 드디어 엘리아 타워의 최상층에 다다른 일행은 그곳에서 충격적인 사실을 알게 된다.

크로드: 이곳은… 대체!?

레나: 저게… 소서리 글로브? 끼아-.

크로드: 레나!

????: 움직이지마… 거기서, 멈춰라.

????: 어째서 이 여자가 퀴드라틱·키를 가지고 있는 거지? 우리가 핵을 만들어 결정화시킨 키는 한 개뿐이었는데?



레나: 당신들은 누구지!?

크로드: 위험해! 크…

레나: 크로드!

????: 움직이지 말라고 했을텐데. 내 말이 이해가 안 되는가.

레나: 크로드, 정신차려!

????: 치료의 힘? …너는 네데인인가!?

레나: …네데인?

크로드: 도대체, 무슨 얘길 하고 있는 거야!? 너희들은 뭐하는 자들이냐!!

????: 이런 이런. 정말로 야만적이군요. 미개혹성의 인간이란. 금방 저렇게 목소리가 커지니.

????: 아니… 내가 보기엔 이 소년은 엑스펠의 인간이 아니야. 아마도 지구인인 것 같아.

????: 그렇다면 실례…지만, 왜 지구인이 이런 우주의 끝에?

????: 그런 건 모른다.

아슈톤: 이해가 안가는 말만 하는군….

레나: 지구인…? 우주…? …크로드?

????: 흠… 모르는 것도 당연한가. 그렇다면 가르쳐 주지. 그 소년은 엑스펠인이 아니야. 다른 별의 인간이라는 얘기다.

레나: 다른… 별의 인간?

????: 그렇다. 너희들이 단지 빛이라고만 여기고 있는 별들에는 갖가지 생물들이 살고 있다. 그것 하나하나가 지구나 엑스펠과 같은 것들이지.

하지만 별다를 것도 없어. 너는 우리들과 같은 네데인이니까.

레나: 내가… 당신들과 같은, 네데…인?

크로드: 레나, 이 녀석들이 하는 말은 듣지마! …너희들의 목적은 뭐지!? 엘리아를 멸망시킨 것도 너희들인가!?

????: 우리의 목적 같은 걸 네가 알 필요는 없다.

크로드: 뭐라고!?

????: 게다가, 이미 늦었어. 벌써 이 별은 네데와의 충돌코스에 들어가 버렸다! 목적을 알았다 하더라도 너희들은 아무 일도 할 수 없다.

레나: 충…돌?

크로드: 어째서 그런 짓을!? 이 별의 파멸이 목적인가?

????: 크크… 하하하… 핫하하하!

크로드: 뭐가 우습지!!

????: 크크크… 하등생물다운 얕은 생각이라서 말이야. 이런 변두리의 별 하나를 파멸시켜서 뭘 하겠나. 이건 우리들이 네데로 돌아가기 위한 수단에 불과하다. 모든 것은 우리가 힘을 되찾아 전 은하우주를 우리 것으로 하기 위한 포석일 뿐인 것이다.

크로드: 은하정복이라고!?

????: 그렇다. 너희들 같은 하찮은 존재들에게는 이해가 안가겠지만 말이다.

????: 시간이 되었다. 이제 곧 이 별은 네데와 충돌한다.

크로드: 어째서? 어째서 너희들은 하필 이별을 고른 거냐!?

????: 이 별의 공전궤도가 네데에 가장 근접해 있기 때문이었다. …단지 그뿐이다.

????: 퀴드라틱스피어…, 너희들 세계에서 소서리 글로브라 불리는 이것을 사용해서 혹성의 궤도를 벗어나게 한 거다. 네데와 충돌시키기 위해서.

????: 하지만 설마 이별에 퀴드라틱·키까지 있을 줄은 생각지 못했다. 덕분에 계획이 100년은 빨라졌지.

레나: 당신들이 아까부터 말하고 있는 퀴드라틱·키란 건 대체 뭐지!?

????: 너희들이 '에너지스톤'이라 부르고 있는 문장석을 결정화시킨 물건이다. 너도 목에 걸고 있잖아.

레나: 이것이, 이 펜던트가? 그치만, 어째서….

????: 네데인인 네가 그걸 갖고 있다해도 이상할 것은 없지. 퀴드라틱·키를 만들 수 있는 것은 네데인 뿐이니까 말이야.



소서리 글로브의 모든 것이 밝혀진다

????: 아무래도 상관없잖아. 어차피 너희들은 이곳에서 죽는다.

크로드: 그렇게 하도록 놓아두지는 않겠다! 너희들을 쓰러뜨리고 이 바보 같은 짓을 멈춰 보이겠어!!

????: 유감스럽지만, 우리들을 쓰러뜨려도 이제 엑스펠의 궤도는 변하지 않는다.

크로드: 그런 건 해보지 않으면 모르는 거야!

????: 바보 같은 놈이군… 이봐, 좀 상대해 줘라.

????: 아무래도 죽고 싶은 모양이군.

????: 괴롭지 않게 죽여주는 게 베풀어 줄 수 있는 마지막 온정이 되겠군….

????: 이곳은 내게 맡겨 줘. 이런 녀석들은 나 하나로 충분하다.

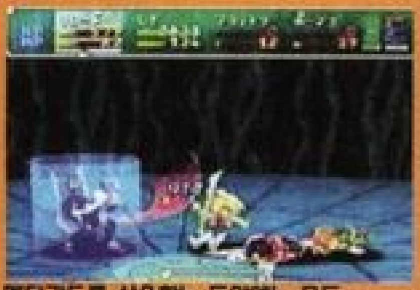
????: 내 이름은 십현자의 하나인 메타트론. 나와 싸울 수 있는걸 영광으로 생각해라!

스타오션 더 세컨드 스토리

BOSS

메타트론

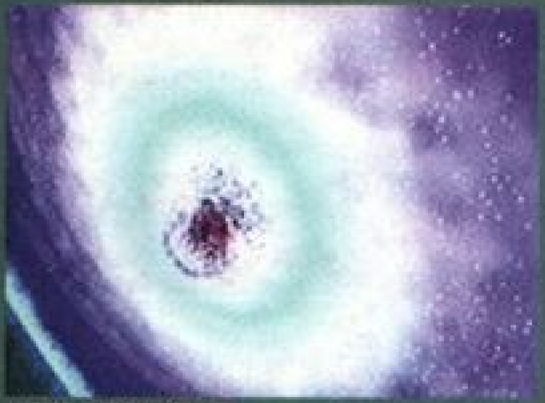
지금은 이길 수 없는 상대이다. 파티가 전멸하면 전투가 끝난다.



메타가드를 사용하는 동안에는 모든 공격이 무효

메타트론: 후…, 제법인데…. 하지만 노는 건 여기까지다.

????: 여기까지만 오면, 다음은 우리 힘으로 네데까지 텔레포트할 수 있다. 이제 안녕이다, 어리석은 자들이여….



네데에 충돌하는 엑스펠

로니키스는 엑스펠의 최후를 보고 심한 자책감과 함께 무력감을 느낀다. 이제 디스크 2장으로 넘어간다.

????: 잘 된 모양이군. 우리들은 네데에 돌아왔어.

????: 하지만, 그 벌레 같은 녀석들도 함께 와버린 것 같은데?

????: 그건 할 수 없지. 그 장소에 있었으니까. 녀석들이 죽지 않은 이상 그렇게 되었을 거야.

????: 어떻게 하지, 죽일까? 제법 먼 곳에 떨어진 모양이던데.

????: 내버려둬. 어차피 아무 짓도 할 수 없어.

????: 맞아. 시간이 조금 늦어지는 것뿐이지 녀석들은 죽게 될 테니까.

????: 마음에 걸리는 건 네데인 소녀군요. 왜 그 별에 있었던 걸까요?

????: 몰라. 지금의 네데에서 외부로 나가는 것은 사실상 불가능할텐데.

????: 그래봐야 꼬마여자아이 하나야. 우리들에게 있어 큰 문제는 되지 않겠지.

????: 모든 것이 계획대로군요.

????: 그렇군….

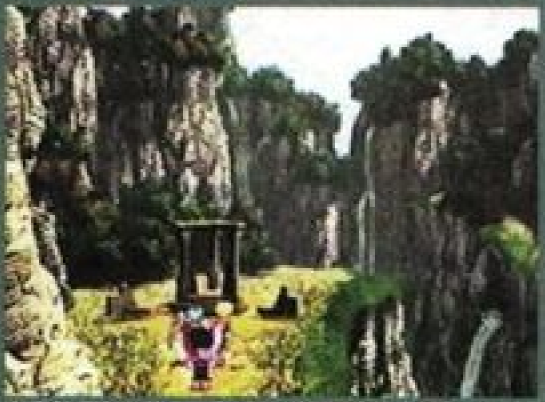
????: 하지만 방심은 금물입니다.

????: 모든 것은 이제부터 시작이니까요.

????: 음….

외벽낙원(外壁樂園)

십현자와 함께 있었던 덕분에 폭발하는 엑스펠에서 네데로 텔레포트되어 온 크로드 일행. 레나는 놀랍게도 그곳이 네데의 외벽낙원이라는 것을 알고 있었다. 아마도 레나의 의식 깊숙한 곳에는 네데인으로서의 기억이 남아있었던 모양이다. 동료들은 여기서 크로드와 레나가 이성인(異星人)이라는 것을 새삼 인식하지만 모두 스스럼없이 자신들의 진실한 동료로 생각해준다. 엑스펠의 충돌을 알고 있는 크로드를 제외한 다른 일행은 두고 온 사람들을 걱정한다. 주위를 조사해 보던 일행은 트랜스포트 장치를 통해 어딘가로 이동하게 된다.



한폭의 동양화를 연상케 하는 외벽낙원의 경치

센트럴 시티(セントラルシティー)

일행이 전송되어 온 곳은 센트럴 시티의 시장실. 외벽낙원의 트랜스포트에서 나오던 목소리의 주인공은 바로 센트럴 시티의 시장 날이였던 것이다. 그는 일행을 부르게 된 경위와 네데의 현황에 대해 자세히 설명해준다.

날: 네데는 37억년전 하나의 혹성이었습니다.

레나: 그렇다면… 지금은 혹성이 아닌가요?

날: 지금의 네데는 혹성이 아니지요. 고에너지의 필드로 덮인 인공의 혹성. 그것이 현재의 '에너지 네데(エナジーネーデ)'입니다.

크로드: 그렇군, 그래서 아버지는 '고에너지체'라고 불렀던 거야…!

날: 37억년전이라고 하면, 아직 엑스펠은 우주에 존재하지도 않았던 때였습니다. 그 당시 네데는 우주 전체에서도 최고의 마법과학을 가진 혹성이었습니다. 그 때문에 은하계의 모든 혹성이 네데의 통치하에 모이게 되었습니다.

그러나 그것은 강제적인 것이 아닌 서로의 공존을 도모하는 이상에 가까운 형태라고 들었습니다. 하지만, 그와 같은 세계에서도 사심을 갖는 자는 있기 마련이지요…. 그것이 '신의 십현자'라고 불리는 자들이었습니다. 그들은 혹성간의 공존이 아닌 은하전체의 지배를 노린 것이었습니다. 10인의 가공할 광신자들은 강력한 힘으로 우선 네데를 손에 넣으려 하였습니다. 그들의 공격을 받고 네데의 주요도시는 차례차례 함락되어 갔습니다. 그들은 자신들에게 따르지 않는 사람들을 모두 죽였습니다. 설령 그것이 여자아이라 할지라도 무자비하게 살해한 것입니다. 네데군도 총력을 다해 대항했지만…. 그들의 힘은 강대하고 매우 사악한 것이었습니다. 결국, 그들을 감당해 내지 못하고 패주를 거듭할 수밖에 없었던 것입니다.

그러나, 그들의 폭권은 더이상 길게 이어지지는 않았습니다. 네데군은 최후의 힘을 결집하여 최선을 다해 싸웠습니다. 그리고 몇 주간에 걸친 사투 끝에 드디어 십현자를 쳐부수는데 성공한 것입니다. 네데인들은 그들을 처벌하기 위해 이터니티 스페이스라고 불리는, 한번 들어가면 다시는 나올 수 없는 특수공간에 봉인하였습니다. 네데군이 싸움에 승리한 것입니다. 그러나, 이 싸움을 거치면서 네데인은 자신들이 가지고 있는 절대적인 힘에 눈을 떴습니다.

설령 그럴 생각이 없었다 할지라도 우리들은 전 우주를 지배할 수 있을만한 과학력을 지니게 되어 버린 것입니다. 또다시 십현자와 같은 자가 나타난다고 하면…, 네데는 다시금 전란의 수렁에 빠져들고 맙니다. 그것은 아무도 원치 않는 아이였습니다. 그래서 긴 회의 끝에 란티스 박사가 제창한 한가지 결론에 도달하였습니다. 그것은… 스스로의 진화와 네데의 힘을 봉인하는 것이었습니다….

혹성 네데는 네데인 자신의 손으로 파괴되었습니다. 네데인은 모두 고에너지체 안에 만들어진 거주공간 '에너지 네데'로 이주하게 되었습니다. 에너지 네데를 둘러싸고 있는 에너지체는 외계와 네데간의 왕래를 금하기 위한 것입니다. 그리하여 네데는 바깥세계와 단절되었습니다…. 다음은 여러분들이 보신 바와 같습니다. 이터니티 스페이스에 봉인하여 은하로 추방한 그들이 어떻게 탈출해서 엑스펠로 갔는지는 모르겠습니다. 하지만 그들은 실제로 이터니티 스페이스를 빠져나와 다시 네데에 돌아왔습니다. 은하의 지배자로 군림하기 위해서….



십현자에 대항하는 네데군

크로드: 그것이… 신의 십현자인가요?

날: 예. 강대한 힘을 가진 가브리엘을 리더로 하여, 지략이 뛰어난 루시펠이 참모역을 맡고 있습니다. 그 밑으로는 미카엘이하 8명의 부하가 딸려 있습니다. 가공할 광신자들 이지요. 자세한 것은 도서관에 있는 데이터 베이스를 참조하시면….

레나: 당신들은 그들이 돌아오는 것을 몰랐나요?

날: 예. 엑스펠의 공전궤도가 이상을 보였을 때는 이미 모든 것이 늦었지요….

크로드: 그런데, 우리들을 부른 이유는 뭐지요?

날: 당신들에게는 가능성이 있기 때문입니다.

레나: 그게 무슨 얘기지요?

날: 십현자는 지금 이 에너지네데에서 은하를 지배하기 위한 준비를 진행하고 있습니다. 그러나, 현재의 우리들에게는 일찌기 그들을 봉인시켰던 힘은 남아있지 않습니다.

보우먼: 간단히 말하자면… 힘을 빌려달라는 것이군?

날: 그렇습니다. 게다가…우리와 십현자의 힘은 동질적입니다. 결국은 강한 쪽이 이기게 되지요. 필요한 것은 이질적인 힘입니다.

크로드: 이질적인 힘…이라. 어떻게 하지?

레나: 우리가 이곳에 있는 이상할 수밖에 없다…고 생각해. 게다가 십현자의 목적이 은하계의 지배라고 한다면 엑스펠도 위험하니까….

아슈톤: 응. 좀 무섭지만….

크로드: 음, 그렇군.

일행은 날의 이야기를 듣고 십현자를 물리치는데 나서기로 한다. 날은 이를 위해서 먼저 이동수단을 확보하라고 하는데, 네데에서는 사이나드(サイナード)라는 비행 문장생물이 주로 이용된다고 한다. 시장은 이야기가 끝나고 레나에게 할 말이 있다며 혼자만 남아달라고 한다. 밖에서 기다리고 있으면 잠시 후에 레나와 시장이 나온다. 대화가 끝나면 센트럴 시티를 나가 사이나드의 사육장이 있다는 노스 시티(ノースシティ)로 향하자.

PA 이벤트

센트럴 시티의 여관에서 레나가 무언가 고민에 빠져 있다.

(선택문) 1. 미안, 지금은 바빠서, 2.뭔데? 레나의 이야기를 들어보면 레나는 자신의 정체성 때문에 괴로워하고 있다. (대답) 1. 레나는 틀림없이 네데인이야 2. 레나는 우리들의 동료야, 그렇지? 3. 그런 거…내가 알게 뭐야이다.

알아서 잘 선택하자.



외계인이라도 괜찮아!

노스 시티(ノースシティー)

노스 시티에 도착하면 우선 사이나드의 사육장인 홈(ホーム)으로 가보자. 홈에는 스킬길드도 있으므로 아직 없는 스킬이 있다면 여기서 구입해두자. 접수처에 이야기하고 관장실로 들어가 보면 관장 아티스가 이미 시장에게 연락을 받았다며 일행을 맞이한다. 사이나드는 본래 야생 문장생물이지만 이곳에 있는 것들은 모두 인공적으로 사육된 품종으로 사용자의 퍼스널 데이터만 입력하면 바로 사용할 수 있다고 한다. 일행은 입력실로 가서 차례로 퍼스널 데이터를 입력한다. 그런데 잠시 후, 퍼스널 데이터를 입력한 사이나드가 폭주하기 시작한다.

원래 네데인 이외에는 데이터입력이 불가능한 것을 억지로 입력하려다가 문제가 발생한 것이다. 일행은 홈 전체의 안전을 위해 어쩔 수 없이 사이나드와 전투를 벌인다.



사이나드의 폭주

BOSS 사이나드

이곳의 사이나드는 모두 인공 사육된 것이지만 일단 폭주해서 야생의 본능이 각성된 사이나드는 매우 난폭한 듯 하다. 사이나드가 내뿜는 열기에 닿으면 피해가 크므로 양쪽에서 연속적으로 공격하여 기술을 사용할 틈을 주지 말아야 한다. 세리느 등의 공격주문을 연계해서 사용하면 효과적이다.

연구원들은 어렵게 성장시킨 사이나드가 무리한 퍼스널 데이터 입력으로 죽게 되자, 불만이 큰 모양이다. 아티스는 뜻밖의 사태에 난색을 표하면서 다른 방법을 찾아보라며 일행을 어딘가로 전송시켜 준다.

노엘의 집(ノエルの家)~홍수정의 동굴(紅水晶の洞窟)



일행이 전송되어 온 곳은 희소동물 보호지역의 동물학자 노엘의 집이었다. 아티스는 법으로는 금지된 것이지만 네데인이 아닌 이상 야생의 사이나드를 길들여서 사용하는 방법밖에 없다고 판단하고 일행을 이곳으로 보낸 것이다. 그런데 이쪽도 사정은 마찬가지. 현재 야생 사이나드는 멸종 위기로 마지막 한 마리만이 남아있다고 한다. 게다가 야생의 사이나드는 자신보다 힘과 정신이 우월하다고 인정되는 상대에 대해서만 마음을 열고 순종하는 습성이 있기 때문에 단순히 힘으로만 눌러서도 안되고 훌륭한 심적 능력이 있어야 다스릴 수 있다고 한다.



야생 사이나드!?

어쨌든 이 방법밖에 없다고 생각한 일행은 야생 사이나드가 보호되고 있다는 홍수정의 동굴로 향한다.

홍수정의 동굴에서는 레이드어택이나 서라운드어택이 빈발하므로 항상 회복에 신경을 써야 한다. 세이브를 하고 사이나드가 있는 곳으로 들어가 보면 폭주한 동물들이 사이나드를 습격하고 있다.

BOSS 다스위도우(ダースウイドウ)

다스위도우는 2마리가 등장하는데 그다지 민첩하지 못하므로 1마리는 문장술사계 캐릭터에게 유인시키고, 전사계들이 덤벼들어 1마리씩 각개격파하면 간단히 해치울 수 있다. 이쯤에서 세리느의 루나라이트가 있다면 매우 유용할 것이다.

다스위도우를 처치하고 사이나드를 복종시키기 위해 칼을 겨누는 크로드. 그런데, 상처입은 사이나드는 쓰러지고 그 품에서 새끼들이 나온다. 사이나드는 새끼들을 지키기 위해 싸우지도 못하고 당하고만 있었던 것이다. 크로드가 그 모습을 보고는 칼을 거두고, 레나는 상처입은 사이나드에게 다가가 치료를 해준다.

그런데, 일행이 사이나드를 포기하고 다른 방법을 찾으려 돌아서는 순간 사이나드가 마음을 열고 일행에 따르겠다는 의사를 표시한다. 이제 네데에서의 이동수단이 생긴 것이다. 이때, 노엘이 십현자 문제는 자신들 네데인에게도 책임이 있다며 함께 행동하기를 원한다.

(선택문)

1. 알겠습니다, 함께 갑시다.
2. 노엘씨는 이곳의 동물들을 지켜주세요.

첫 번째를 선택하면 노엘이 동료가 된다.



사이나드를 얻었다



이제 사이나드를 타고 센트럴 시티의 날 시장에게로 가자.

잠깐

페이크 갤러리

사이나드를 타고 힘의 장과 기바웨이 사이에 있는 작은 섬에 가보면 페이크갤러리(フェイクギャラリー)라는 상점이 있는데 이곳에서 파는 물건들은 성능이 매우 뛰어난 반면, 가격 또한 상당히 비싸다. 특히 35만폴짜리 매지컬러스프(マジカルラスプ)는 블랙스미스나 커스터마이즈의 성공률을 대폭 상승시켜준다. 앞서 기술한 최강검 이터널스피어도 이것을 사용하면 순식간에 만들어 낼 수 있다.



이런 곳에 상점이?

센트럴 시티(セントラルシティー)

시장은 일행에게 한시라도 빨리 네데의 힘의 근원을 손에 넣어야 한다고 한다. 이는 문장술의 진리가 응집된 것으로 그 네데의 힘과 일행에게 내재되어 있는 힘이 하나가 되어야만 십현자를 물리칠 수 있는 힘이 생긴다는 것이다. 그러기 위해서는 센트럴 시티의 동서남북에 있는 네 개의 장(필드)에 가서 주어지는 시련들을 극복하면 된다고 한다. 날에게서 각 장의 봉인을 푸는 열쇠인 룬코드(ルーンコード)를 받고 먼저 지혜의 장으로 향하자.

지혜의 장(知の場)

먼저 정면에 있는 거울로 들어가 보면 주위에 모두 여섯 개의 스위치가 보인다. 이곳에서는 거울과 블럭을 통해서 이동하는데 거울은 거울끼리 통하고 블럭은 황색으로 들어가 적색으로 나오게 되어 있다. 이를 이용하여 여섯 개의 스위치를 모두 가동시키면 맨 처음의 거울이 있던 곳에 입구가 생긴다.



거울 앞에 문이 생겼다

지혜의 보주(知恵の寶珠)가 있는 곳에 도착하면 가드 시스템이 작동하면서 전투에 들어간다.

BOSS 가드 시스템(ガードシステム)

첫 번째 장이니만큼 그렇게 어렵지는 않다. 벽에 고정된 장치에서 발사하는 거대레이저만 조심하면 쉽게 클리어할 수 있다.

가드 시스템을 이기면 클로드는 필드 안에서 과거의 환상을 보게 된다.



지혜의 보주를 손에 넣었다

이제 지혜의 보주를 얻었으면 힘의 장으로 향하자.

힘의 장(力の場)

힘의 장에는 직접 들어가는 것은 불가능하고 일단 평지에 내려서 산을 올라가야 한다.

도중에는 길목마다 고릴라 같이 생긴 녀석이 스위치를 지키고 있어서 지나가려 하면 자동적으로 싸우게 된다. 고릴라가 스위치를 건드려 통로가 무너지면 아이템을 얻지 못하거나 길을 돌아가야 하므로 일단 전투가 시작되면 한 놈도 스위치를 건드리지 못하도록 철저히 사수하자. 산 꼭대기로 올라가 다리를 지나가려고 하면 가디언이 나타나 일행의 힘을 시험하겠다고 한다.

BOSS 가디언(ガーディアン)

역시 그리 어렵지 않은 상대다. 기술을 사용하지 못하도록 전사계 2명을 붙여 연속 필살기를 남발하자. 틈만 주지 않는다면 한번에 끝낼 수 있다.

힘의 장의 가디언을 쓰러뜨리면 모든 물리공격을 막아주는 프로텍션링(プロテクションリング)을 얻을 수 있다. 제단에서 크로드는 과거 아버지의 후광 때문에 특별대우를 받던 시절을 떠올리고 진정한 자신의 의지에 대해 생각한다. 힘의 보주(力の珠)를 얻었으면 용기의 장으로 향하자. 올라오면서 길이 모두 막힌 경우에는 도중에 눈사태를 일으켜 한번에 입구까지 내려올 수 있다.



여기서 고함을 친다

잠깐

불필요한 스킬은 OFF!!!

힘의 장에서 길목을 지키는 고릴라와 싸우다 보면 젖히기(めくり)가 발동해서 오히려 더 불리한 위치에 놓이는 경우가 많을 것이다. 이때는 스킬메뉴로 들어가 해당기술에 대고 □ 버튼을 눌러보자. 글씨가 어두운 색으로 바뀌면서 기술이 더 이상 발동되지 않을 것이다.

이외에도 맞은 만큼 MP가 올라가는 액세서리를 장착한 경우라든가 보스전에서 기술들을 조정해 본다면…



불필요한 기술은 끈다

용기의 장(勇氣の場)

용기의 장에 도착하면 우선 왼쪽 위의 제단에 있는 용사의 상(勇者の像)을 얻은 뒤, 입구 오른쪽의 엘리베이터를 타고 올라가자. 그곳에 있는 제단에 용사의 상을 올려놓으면 가디언이 나타나 자신과 싸워 진정한 용기를 증명해 보이라고 한다.

BOSS 가디언(ガーディアン)

예상외로 강한 적이다. 우선 전사 2명의 연속공격으로 1차적으로 파괴시킨 뒤, 가디언이 움직이지 못하게 되면 재빨리 쓰러진 기둥 뒤에 숨어서 가지고 있는 최강 공격주문을 난무하자. 파티의 평균HP가 4000대 이상이면 무난할 것이다. 기둥이 넘어질 때 밑에 있으면 대미지를 입게 되니 주의하자.



살인적인 엑스터미네이트

가디언을 쓰러뜨리면 크로드 일행에게 용기의 힘을 가질 자격이 있다며 사라진다. 크로드는 그곳에서 아버지의 모습을 보고 진짜 용기가 무엇인지 깨닫게 된다.



용기의 보주를 얻었다

사랑의 장(愛の場)

사랑의 장은 공중에 떠 있는 섬안에 있다. 마지막 장인만큼 이곳의 적들은 지금까지와는 차원이 다르다. 평균 HP4000대에서 마스터 위저드가 둘이상 나온다면 도망치는 편이 나을 것이다. 그러나 강한 만큼 경험치도 많이 주므로 레벨 상승의 기회

로 삼기에 좋은 곳이기도 하다. 특히, 아메바 같이 생긴 젤라틴블록은 HP가 80000으로 매우 높지만 경험치를 무려 65000이나 준다. 다리가 끊긴 곳에서는 스위치를 만지면 길이 생긴다. 끝까지 가보면 있어야할 보주의 수호자는 보이지 않고, 십현자의 부하인 라바가 기다리고 있다.

라바가 샘의 정령을 미리 죽여버리고 일행을 함정에 빠뜨린 것이다.

라바는 일행의 한 명을 인질로 잡고 룬코드를 빼앗으려 한다.

BOSS

라바(ラヴァー)

라바는 브레이크 윙 두마리와 함께 등장한다. 브레이크 윙이 사용하는 문장술은 일행을 아주 피곤하게 하므로 라바의 공격을 몇 차례 받아내면서 전력을 다해 브레이크윙부터 처치하자. 이때, 리플렉스링이 없는 경우 스타플레어 한 방에 몰살당하지 않으려면 HP가 최소 5000이상은 되어야 할 것이다. 두 마리의 걸림돌을 없애고 나면 한꺼번에 몰려가서 라바를 신나게 두들겨 주자.



위협적인 스타플레어 공격

이제 사랑의 보주(愛の寶珠)를 가지고 날에게로 가자.

센트럴 시티(セントラルシティー) ~ 라크아(ラクア)

날은 이미 라크아에 방위군의 모든 병력을 결집시키고 십현자가 있는 피날로 쳐들어갈 만반의 준비를 마치고 있었다. 이때, 크로드를 제외한 나머지 일행은 엑스펠이 사라졌다는 사실을 알고 커다란 충격을 받는다.

그러나 방법은 있었다. 네데에 충돌하기 전의 엑스펠을 현시점으로 시공전이(時空轉移)시키면 된다는 것이다.

문제는 그와 같이 거대한 물체를 시공전이시키기 위해서는 네데의 모든 에너지를 총동원해야 하는데, 피날이 십현자의 손에 들어가 있어 그것이 불가능하다는 것이다. 일행은 이야기를 듣고 전우주의 운명과 자신들의 고향 엑스펠의 소생을 위해 다시 한번 승리에 대한 의지를 굳힌다. 이윽고 결전의 날, 일행은 방위군과 합류하기 위해 라크아로 간다. 십현자가 있는 피날은 에너지 필드로 보호되고 있어 사이나드로는 갈 수가 없지만 조사에 의하면 그 에너지 필드는 수면 이하 100m까지만 쳐져 있다고 한다. 그래서 일행은 수중문장생물 헤랏슈를 타고 피날에 진입하기로 한다.



혹시 상어 아니?

피날(フィナール)

헤랏슈를 타고 에너지필드를 건너온 일행은 피날로 향한다. 그런데 피날 입구에 들어선 일행은 어쩐지 분위기가 이상하다는 것을 느낀다.

마리아나 : 이상한데….

날: 분명히 뭔가 이상해.

크로드 : 어떻게 된 거지요?

????: 이렇게 된 것이다.

크로드 : 아니!?

????: 크크… 어서들 오게 제군들. 의외로 늦었군. 우리들은 자네들이 오는 것을 쭉 기다리고 있었다구.

레나 : 무슨 뜻이지!

????: 뭐, 대단한 건 아니야. 우리들의 계획도 최종단계에 가까워져서 말이야. 그걸 자네들한테도 좀 보여주려고 그랬지.

크로드 : 뭐라고!?

????: 이미 우리들은 에너지네데의 이동시스템과 대우주선병기를 완성했다. 게다가 혹성 파괴병기도 머지 않아 완성된다. 가까운 시일안에 은하계는 우리 손에 들어온다.

크로드 : 그런 바보 같은. 지구연방이 가만히 있을 것 같나!

????: 유감스럽지만 지구연방군의 양전자포(陽電子砲) 같은 걸로는 이 에너지네데를 둘러싸고 있는 실드에 상처 하나 내지 못한다. 그에 비해 우리의 반양자포(反陽子砲)는 놈들의 방어실드를 종잇장처럼 뚫어버릴 수 있다.

레나 : 뭐지… 저건?

크로드 : 그럴 수가… 카르…나스.

레나 : 카르나스?

크로드 : 나의, 아버지가 타고 있는 우주선이야. 뭐지!? 설마, 너희들!

????: 우선은 출력 10%정도로 해볼까?

(카르나스의 브릿지)

오퍼레이터 : 제독님, 섹터θ의 중심에서 에너지체가 확인되었습니다. 급격히 에너지량이 증가하고 있습니다.

탐사원 : 그럴 리가… 원주가속반응!? 제독님, 반물질포입니다!

로니키스 : 뭣이!? 그곳은 초신성의 잔해라구. 클래스 9의 에너지체 안에 뭐가 있다는 거야!?

오퍼레이터 : 내부에 무언가가 존재하고 있는 지도 모릅니다.

로니키스 : 전 통신회선 개방! 가능한 모든 통신언어로 우호적 의사를 전달해라. 그리고 만일에 대비해 후부방어실드를 전개해 둔다.

오퍼레이터 : 알겠습니다.

탐사원 : 목표의 원주가속반응이 계속 증폭되고 있습니다!

로니키스 : 상대의 응답은!?

오퍼레이터 : 안됩니다! 전혀 응답이 없습니다.

로니키스 : 후부방어 실드 출력최대. 전원 대충격 대비태세.



공격받는 카르나스

오퍼레이터 : 후부방어실드 출력 72%로 저하!

십현자는 카르나스가 의외의 방어능력을 보이자, 출력을 30%로 올린다.

오퍼레이터 : 계속해서 목표의 원주가속반응 증대중! 조금전의 포격보다 에너지의 양이 상승하고 있습니다. 이번은 클래스 0.4의 에너지입니다.

로니키스 : 모든 에너지를 후부실드로 돌려라! 어서!!

오퍼레이터 : 포격, 옵니다!

첫 번째보다 강력한 포격에 카르나스호도 이번에는 상당한 충격을 받은 듯하다.

오퍼레이터 : 후부실드, 출력 22%로 저하! 다음은 버틸 수 없습니다!!

로니키스 : 이쪽도 양전자포로 응사해라!

탐사원 : 저 거대한 에너지체의 어디를 공격하란 말씀입니까?

로니키스 : 조금 전 2발의 포격을 기준으로 발사지점을 계산해라. 계산이 끝나는 대로 반격에 들어간다!

오퍼레이터 : 알겠습니다! 계산완료! 좌표 2415-3325-1414 양전자포 조준합니다!

로니키스 : 좋아, 발사!

십현자는 크로드의 절규에도 아랑곳하지 않고 다시 출력을 올린다.

로니키스 : 어떤가, 효과가 있나!?

오퍼레이터 : 양전자포, 효과가 확인되지 않습니다!

탐사원 : 원주가속반응! 다음 것이 옵니다! 이번은 클래스 0.7입니다!!

로니키스 : 어째서…이런 일이!



카르나스호의 최후

크로드 : 용서하지 않겠어… 절대 용서할 수 없어! 너희들 모두 죽여버리겠다!!

????: 가세 하난 좋군….

????: 그렇게 흥분해서는 이길 싸움도 못 이긴다구.

????: 가브리엘님. 여기는 제게 맡겨 주십시요.

가브리엘: 그러지.

????: 자피켈, 적당히 해 줘라.

크로드: 뭐라고!!

자피켈: 4개의 장에서 뭘 부시러댔고 있었는지는 모르지만 어차피 나의 상대는 못된다.

곧이어 자피켈이 내보내는 조무래기들을 두차례 해치우면 자피켈과의 싸움이 시작된다.

> **BOSS**
>
> **자피켈(ザフィケル)**
>
> 십현자의 하위 전사 자피켈. 그러나 어찌된 일인지 4개의 장의 힘을 모두 흡수했음에도 불구하고 자피켈의 몸에 상처 하나 내지 못한다. 여기서는 어차피 이길 수 없으니 적당히 싸워주자(억지로 이겨도 스토리는 그대로 임).

결국, 크로드 일행은 마리아나의 희생으로 탈출에 성공하고 일단 센트럴 시티로 후퇴하게 된다.



피날에서의 패배

센트럴 시티(セントラルシティー)

크로드 일행은 간신히 목숨은 건지지만 피날의 패배와 마리아나의 희생에 매우 낙심하게 된다. 날은 패배의 원인이 크로드 일행이 약해서가 아니고 그 힘을 발휘할 수 있는 무기가 없어서라고 말한다. 그리고 피날에서 보았던 문장에 대해 이야기를 하는데 그것은 궁극의 파괴문장으로 사용했을 경우, 나타나는 결과는 전 우주의 붕괴라고 한다. 그렇다면 십현자를 쓰러뜨린다 해도 우주의 파멸은 막을 수 없다는 얘기가 된다. 어쨌든 현재로서는 십현자를 이길 수 있는 무기가 급하므로, 일단 시장과 만나기로 한 암록으로 출발하자.

암록(アームロック)~문장병기연구소(紋章兵器研究所)

암록에 가보면 날이 보낸 사람이 '봉인의 문(封印の扉)'으로 가라고 안내해준다. 마을 위쪽에 있는 봉인의 문 앞에는 벌써 날이 와서 기다리고 있다. 일행이 날과 함께 간 곳은 이상하리만치 철저하게 봉인되어 있는 '문장병기연구소'의 유적이었다. 대화가 끝나면 날을 따라 연구소 안으로 들어가 보자.

날은 그곳에서 연구소 붕괴직전의 기록을 보여준다. 영상에 나타난 것은 연구소장이었던 레나의 어머니 리마의 모습이었다. 연구소는 크리에이션 에너지 장치의 폭주로 폭발 직전의 상태였다. 리마는 당시 실험중이었던 시공간 전이실드 '이터니티필드'를 이용해서 어린아이였던 레나를 다른 시공간으로 보내고 자신은 그대로 죽음을 맞이한다. 레나가 가지고 있던 펜던트는 그때 리마가 준 것이었다.



레나의 모든 것이 밝혀진다

레나는 영상기록을 보고 애써 태연한 척 하려 하지만 그 사고가 7억년전에 일어난 것이라는 말을 듣고 충격을 받는다. 레나는 7억년전의 네데에서 10여년전의 엑스펠로 날아와 지금까지 그렇게 살고 있었던 것이다. 마음이 어지러워진 레나는 갑자기 어디론가 달아나 버린다. 크로드는 레나를 따라나가지만 그녀의 모습은 연구소내 어디에도 보이지 않았다. 처음에 왔던 트랜스포트 부근에서 레나를 발견한 크로드는 가까이 다가가 그녀를 위로해준다.

한동안 대화를 나누고, 마음을 가라앉힌 레나는 크로드와 함께 다시 기록실로 돌아간다.

한편, 날은 억세스 코드를 알아내고 이미 목적한 자료를 손에 넣고 있었다. 다시 암록으로 돌아온 일행은 자료의 분석을 의뢰하기 위해 미라쥬 박사의 집으로 향한다. 분석결과 그 디스크에 기록된 내용은 예상대로 어떤 무기의 설계도였다. 그 위력은 작은 위성 하나쯤은 단번에 날려버릴 수 있을 정도라고 한다. 그런데 그 무기들은 모두 반양자물질을 사용하고 있어 그것을 안정화시키기 위해서는 레어메탈(レアメタル)이라는 특수한 금속이 필요하다고 한다.



반양자물질?

그것은 본래 바크 혹성에서 이식되어 온 광물로 바크인 자체가 레어메탈로 이루어져 있다고 한다. 일행은 무기의 제작에 필요한 고순도의 레어메탈을 얻기 위해 미네 동굴을 향해 출발한다.

미네 동굴(ミーネ洞窟)

입구의 문은 날에게서 받은 열쇠로 열 수 있다. 이곳에서는 사랑의 장에서 나왔던 브레이크윙이 또다시 나타나는데 이들이 사용하는 스타플레어는 플레이어를 정말 피곤하게 한다.

보스까지는 짧은 거리지만 상황에 따라 아주 지옥 같은 코스가 될 수도 있다. 레벨이 안된다고 생각되면 그냥 걸리자마자 도망치는 게 시간과 정력을 아끼는 길이다. 도중의 상자들은 나올 때 쉽게 얻을 수 있으니 바로 동굴 안쪽으로 직행하자. 동굴의 맨 안쪽에서는 가장 순도 높은 레어메탈로 이루어진 바크인의 우두머리가 있다.

> **BOSS**
>
> **바크인의 우두머리**
>
> 바크인이 쓰는 루즈페이던스라는 기술은 한번에 파티를 죽음의 문턱까지 몰고 가는 매우 위협적인 기술이다. 그러나 기술을 한번 사용하면 공백이 많이 생기므로 전멸만 당하지 않으면 여유있게 회복이 가능하다. 앞쪽은 가드가 심하므로 뒤쪽으로 돌아가 마구 때려주자.

바크인의 우두머리를 이기면 레어메탈을 얻을 수 있다. 그런데, 우두머리가 사라져서 전의를 잃은 탓인지 동굴 내에서는 더이상 적이 나타나지 않는다. 열지 못했던 상자가 있으면 이때를 이용해 아이템을 챙기자. 이제 레어메탈을 가지고 미라쥬 박사에게로 돌아가자.

암록(アームロック)~펀시티(ファンシティー)

암록으로 돌아온 크로드 일행은 미라쥬 박사에게 레어메탈을 맡긴다. 미라쥬박사는 최강의 무기를 약속하고 날 시장의 선물이라면서 펀시티의 무료입장권인 N.P.I.D를 준다. 입장권을 받았으면 이제 펀시티로 가자. 이곳에서는 무기가 완성될 때까지 십현자의 데이터를 바탕으로 시뮬레이션 전투를 하면서 마지막 준비를 하는 것이다. 약속한 3일 후, 미라쥬 박사가 와서 반물질검 세이크릿티어(セイクリッドティア)와 너클 파룬호프(ファルンホープ), 그리고 모두의 무기를 공조시켜 강화해 주는 보이드매터(ヴォイドマター)를 건네준다.



드디어 무기가 완성되었다

미라쥬 박사가 가고 계원에게 말을 걸면 이후 행동을 결정할 수 있다.

스타오션 더 세컨드 스토리

(선택문)

1. 특훈을 계속한다
2. 쉰다
3. 날에게 간다

필요한 만큼 전투를 했으면 날에게 가기로 하자. 그런데, 일행이 센트럴 시티로 떠나려는 순간 세 명의 십현자가 나타난다.

BOSS

자피켈 (ザフィケル)

미라쥬 박사에게서 받은 무기를 시험해 보는 기분으로 가볍게 요리해 주자. 전사계 둘을 붙여 필살기를 남발하는 가운데 세리느의 서전크로스나 익스플로드로 보조해주면 순식간에 쓰러뜨릴 수 있을 것이다.



미라이나의 복수다!!

사라진 두 명의 십현자를 쫓아 밖으로 나오다 보면 죠피엘이 사람들을 죽이는 모습을 볼 수 있다. 죠피엘은 잔인하게도 힘없는 사람들이 도망가고 괴로워하는 모습을 즐기고 있었던 것이다.

BOSS

죠피엘 (ジョフィエル)

죠피엘은 언프린지먼트와 손에 에너지를 모아서 발사하는 기술을 사용하는데 이동속도가 빠른 반면, 기술을 사용하기 위한 준비시간이 매우 길기 때문에 충분히 따라잡아서 공격할 수 있다. 순간적으로 사용하는 언프린지먼트는 위력이 약하므로 몇 대쯤 맞아도 지장이 없을 것이다. 역시 악세이니 겁먹지 말고 몰려가서 신나게 두들겨 주자.

죠피엘을 쓰러뜨리고 나면 이제 남은 것은 메타트론인데 아까 그 여자를 쫓겠다고 하며 사라진 것으로 보아 미라쥬박사를 노리고 쫓아간 것 같다. 어서 암록의 미라쥬 박사에게 가보자.

암록(アームロック)

미라쥬 박사의 집에 가보면 벌써 메타트론이 와서 미라쥬 박사를 해치려하고 있다. 메타트론을 해치우고 미라쥬 박사를 구해주자.

BOSS

메타트론 (メタトロン)

메타트론 역시 별다른 특색은 없지만 메타가드를 펼치고 있는 동안에는 아무리 공격해도 소용이 없으므로 주의하자.

공격력은 상당히 높은 편이므로 대미지를 입으면 즉시 회복을 시켜주어야 할 것이다.



강력한 방어기 메타가드

미라쥬 박사를 구하고 마을 밖으로 나가다보면 날의 전령을 만날 수 있다. 날은 현재 라크아에서 대공세에 필요한 모든 준비를 마치고 일행이 오기만을 기다리고 있다고 한다. 이제 슬슬 최후의 결전이 다가오므로 장비와 아이템을 확실히 점검 한 뒤, 라크아로 향하자.

라크아(ラクア)

라크아의 의무실에 가보면 날 시장이 기다리고 있다. 시장은 일행에게 결전의 준비가 되었는지 다시 한번 확인한다.

(선택문)

1. 예, 완벽합니다.
2. 아니요, 아직입니다.

첫 번째를 선택하면 일행은 회의실로 옮겨 앞으로의 상대에 대해 이야기하고 결전에 대비해 휴식을 취한다.

다음날 새벽, 피날로의 출발을 앞두고 시장은 레나에게 '결계의 문장(結界の紋章)'을 건네준다. 그것은 십현자가 붕괴문장을 발동시켰을 경



라크아에서의 마지막 밤

우에 그것을 저지하기 위해 준비한 것이다. 이제 십현자가 있는 피날로 향하자.

피날(フィナール)

피날 입구에 도착해 보면 벌써 세 명의 십현자가 마중나와 있다. 지금까지 갈고 닦은 실력으로 마음껏 주물러 주자.

BOSS

사디켈/라마엘/카마엘 (ザディケル/ラファエル/カマエル)

드디어 십현자와의 본격적인 대결이다. 그러나 이들은 숫자만 많았지, 별다른 위력은 없어 보인다. 익스플로드와 페어리라이트를 연발하면서 한 마리씩 집중공격하자. 파티의 평균레벨이 70이상이면 무난하게 통과할 수 있을 것이다.

입구에서 신고식을 마쳤으면 전송기를 통해 계속 위층으로 올라가자. 이곳에는 각 캐릭터들의 최강무기가 상당수 있으므로 각 방을 돌아다니며 모든 상자를 열어보자. 5층까지 올라가면 미카엘과 하니엘이 크로드 일행을 맞이해준다.

BOSS

미카엘/하니엘 (ミカエル/ハニエル)

이들은 직접적인 공격력은 그리 높지 않지만 스피큘과 익스플로드 등 위력적인 기술을 쉴새없이 사용하므로 상대하기가 제법 까다로운 편이다. 리플렉스 링과 같은 주문방어 액세서리가 있으면 전부 장비해주도록 하자. 평균 레벨 70대 초반이면 간신히 깰 수 있을 것이다.

6층에서는 스위치로 문을 열고 이동해야 하는데 3개 중 어느 스위치를 켜는가에 따라 열리는 문이 다르다.

(선택문)

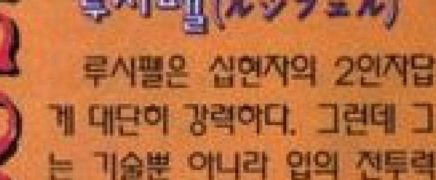
1. 좌　　2. 가운데
3. 우　　4. 취소

돌아다니면서 황-녹-자-적의 순서대로 1개 짜리 스위치를 찾아서 모두 켜면 맨 위쪽의 문이 열리면서 지나갈 수 있게 된다. 7층 통로를 가다보면 꺾어지는 길에 세이브 포인트가 있는데 그곳에서 세이브를 한 뒤, 왼쪽의 방으로 들어가자. 그곳에는 남은 두 명의 십현자중 하나인 루시펠이 일행을 기다리고 있다. 그는 일행이 벌써 8명의 십현자를 해치웠다고 하자, 놀라기는커녕 오히려 계획대로 되었다면서 좋아한다. 그는 자기혼자 우주를 지배하기 위해 다른 십현자들을 모두 제거하려 하고 있었다. 지금까지 십현자들이 2명, 3명씩 나뉘어 공격해 온 것도 전력을 분산시켜 크로드 일행이 십현자를 쉽게 이길 수 있도록 하기 위한 루시펠의 계략이었던 것이다. 루시펠은 크로드 일행에

BOSS

루시펠 (ルシフェル)

루시펠은 십현자의 2인자답게 대단히 강력하다. 그런데 그는 기술뿐 아니라 입의 전투력(?)도 상당한 듯 전투중에 플레이어를 약올리는 쓸데없는 말을 계속 해댄다. 루시펠은 공격패턴이 단순해서 죽음의 바람(亡び風)이라는 단 한가지 기술만을 줄기차게 사용하는데 그 위력만은 파티를 전멸시키기에 충분하다. 만일 주문방어 액세서리가 없다면 매우 어려울 것이다. 포인트는 예조에 그가 죽음의 바람을 사용하지 못하도록 틈을 주지 말고 공격하는 것이다. 지금쯤이면 어슈튼의 소드댄스(ソードダンス)와 크로드의 경면찰(鏡面刹)이 생겨 있을 것이므로 이를 잘 활용하도록 하자.



루시펠의 필살기 '죽음의 바람'

게 그동안 수고했으니 보답으로 죽음을 선사하겠다며 공격해온다.

루시펠을 저 세상으로 보낸 후, 계속 전진하자. 9층까지 올라갔다가 돌아서 다시 8층으로 내려오면 어떤 문 앞에 세이브 포인트가 있을 것이다. 그곳에서 세이브를 한 후, 문으로 들어가 계단을 따라 쭉 올라가면 어떤 방에 붕괴문장이 보이고 잠시 후에 가브리엘이 나타난다.


여기가 마지막 세이브 포인트

크로드: 너희들의 야망은 여기서 끝이다! 우리들이 사는 은하를 위해, 그리고 아버지의 원수를 갚기 위해 너를 쓰러뜨리겠다!

가브리엘: 호오, 기세 하나는 좋군. 하지만 이미 늦었어. 붕괴문장은 이미 완성되었다.

크로드: 더 이상의 발악은 그만둬라! 남은 것은 이제 너 하나뿐이다!

가브리엘: 발악? 나 하나뿐? 그게 뭐 어쨌다는 거냐? 모든 것은 나 하나만으로 충분하다. 다른 아홉 명은 있어도 그만 없어도 그만이야. 내 곁에는 단 한사람만 있으면 그걸로 족해. 자… 피리아여. 느긋하게 즐겨 보기로 할까…. 이놈들을 간단히 해치우고 그 단말마의 비명을 파멸에의 서곡으로 하자.

(전투가 끝난후)

가브리엘: 소용없는 짓을…. 어차피 우주는 멸망하게 된다…. 우리가 죽으면 붕괴문장이 발동하게 되어 있다. 우리들의 목적은 그걸로 달성되는 것이다….

크로드: 목적이라고!? 모든 것을 멸망시키고 무엇을 지배하겠다는 거냐!

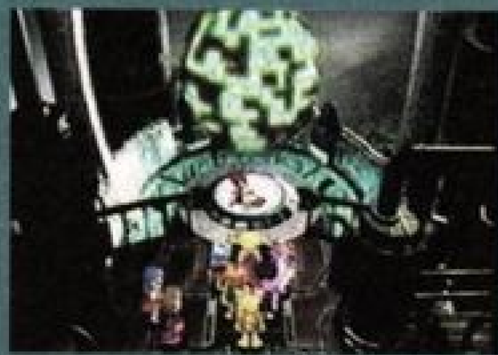
가브리엘: 지배라고!? 지배 따위… 하지 못해도 상관없다. 지배할 수 없다면 모든 것을 파멸시킬 뿐.

레나: 어째서? 어째서 그런 짓을 하는 거지?

가브리엘: 너희들이 이해할 리 없자…. 그것이 바로 우리들의 사명이고 존재 의미인 것이다. 오직 그것을 위해 우리는 창조되어진 것이다….

크로드: 뭐, 뭐지!?

가브리엘: 우리들의 생명활동이 저하됨에 따라 붕괴문장이 작동을 시작한 모양이군. 이제 어떠한 수단으로도 파멸을 막을 수는 없다.


붕괴문장의 발동

날: 레나씨, 어서 결계문장을 붕괴문장위에!

미라쥬: 뭐하고 있는 거지! 빨리 하지 않으면 늦는다구.

레나가 결계문장을 붕괴문장과 일치시키자, 진동이 잠시 멎는다.

가브리엘: 바, 바보 같은….

잠시 후, 가브리엘이 죽고 다시 진동이 시작된다.

레나: 아니!? 어째서?

미라쥬: 아무래도 벌써 시작된 모양이군.

크로드: 무슨 말씀이죠! 결계문장의 힘으로 우주의 붕괴를 막을 수 있는 게 아니었습니까?

날: 예. 결계문장의 힘으로, 확실히 전 우주의 붕괴는 저지했습니다.

레나: 그럼 이 진동은 뭐지요? 아까보다 더 심하잖아요!

미라쥬: 이미 말했을텐데. 결계문장은 파괴의 대상을 바꾸는 것밖에는 할 수 없다고…. 전우주를 붕괴하기 위한 에너지를 받아낼 수 있는 장소는 그리 많지 않아.

보우먼: 무슨 얘기지?

날: 결계문장의 힘으로 모든 에너지를 이 에너지네데로 끌어당기는 것입니다.

아슈톤: 그렇게 해도 에너지네데는 괜찮은 건가요?

날: 아마 흔적도 없이 사라져 버리겠지요.

크로드: 그럴 수가….

미라쥬: 안심하라구. 별이 사라질 때 발생하는 에너지를 이용해서 당신들은 에너지네데로부터 공간전이 시킬테니까. 그와 동시에 과거의 엑스펠도 현재의 시공간으로 불러오는 거지. 그러면 당신들의 소망은 이루어지게 되는 거야.

보우먼: 그걸 말하는 게 아니잖아!

미라쥬: 우주 그 자체가 멸망하는 것보다는 낫잖아? 붕괴문장은 우리들 네데인이 잘못해서 만들어낸 거야. 자폭하는데 같이 죽을 사람은 필요없어.

날: 그리고 네데는 너무 영속해 왔습니다. 마음만 먹으면 우주를 멸망시킬 수 있을 정도로…. 이렇게까지 발전한 문명은 없습니다. 네데도 이제 수명이 다 된 것입니다.

크로드: 어째서 가르쳐 주지 않았던 거지요…. 날 씨가, 에너지네데의 모든 사람들이 희생된다는 것을 알았다면, 나는….

미라쥬: 당신들은 마음이 약하니까. 이 사실을 알게 되면 망설이게 될 거라고 생각했지.

날: 그렇기 때문에 노엘박사에게는 아무 말도 하지 않도록 부탁해두었던 것입니다.

노엘: 아무 말 않고 있어서 미안합니다.

크로드: 그래, 에너지네데의 사람들도 함께 간다면….

날: 아니요, 네데가 멸망할 때는 우리들도 함께 갑니다. 진화를 그만둔 생물은 더이상 살아갈 가치가 없다는 것을 우리는 깨달았습니다. 레나씨, 그리고 노엘박사. 당신들은 마지막 네데인으로서 최선을 다해 살아가 주십시오.

레나: 모두….

노엘: 예… 알겠습니다….

날: 그럼 이제 작별이군요.

크로드: 날씨, 저는….

날: 괜찮습니다. 우리들의 마음은 이상하리만치 평온하답니다. 그것은 아마도 당신들과 마음이 함께 있기 때문이겠지요.

미라쥬: 그럼… 우리들의 마음을 잘 가지고 가게.


파괴되는 에너지네데

BOSS

가브리엘(ガブリエル)

드디어 최종보스와의 대결이다. 가브리엘을 다른 10현자와 똑같이 생각하고 덤벼들면 100번을 싸워도 전멸뿐이다.

그의 HP는 장장 500000…. MP 역시 무제한이나 다름없는 10000이나 된다. 처음 전투가 시작되면 그는 디바인웨이브라는 기술로 아군의 접근을 막은 뒤, 각종 최고급 주문을 마구 사용한다. 게다가 HP가 절반 이하로 떨어지면 피리아라는 여자를 소환해 합체하는데 그때부터는 아예 날아다니면서 온갖 궁극주문을 뿌려댄다. 그 중에서도 특히, 치명적인 것은 지진주문인 어스퀘이크로 이것에 걸렸다하면 무조건 9999의 대미지로 전멸이다.

이런 골치아픈 상대를 과연 어떻게 상대할 것인가? 그러나 방법은 있다. 가브리엘과의 승부는 처음 전투 시작 후 1초에서 판가름난다.

크로드와 아슈톤의 스킬 중 민첩성(はやて)이 마스터되어 있는 상태에서 뒤돌기(めくり)를 끄고 난무필살기 경면찰(鏡面刹)과 소드댄스(ソードダンス)를 지정해 준 뒤, 전투가 시작되자마자, 기술을 쓰기 전에 순간적으로 가브리엘에게 접근하여 단 한번도 틈을 주지 않고 양쪽에서 정신없이 때리면 가능성이 있다.

이때, 문장술 따위를 사용하거나 제3자가 전투에 끼어들게 되면 틈이 생기므로 다른 캐릭터들은 가만히 있는 것이 좋다. 단 한번이라도 틈이 생겨서 피리아가 나오거나 하면 그대로 끝장이기 때문이다. 한번도 틈을 주지 않고 100타수 정도를 채운다는 것이 억지인 것 같지만 몇 번 해보면 그리 어렵지 않다는 것을 알 수 있다.

바니슈즈(バーニィシューズ)와 같은 스피드상승 아이템이 있다면 얘기는 더욱 쉬워진다. 물론 엔딩이 보는 것이 목적이라면 앞서 소개한 버블로션을 사용할 수도 있지만 그러면 보스가 너무 싱거워져 클리어의 성취감을 해치므로 정공법으로 가길 권한다.


연속 필살기로 끝장내자

레나편

이 게임의 스토리는 처음에서도 언급한 것처럼 두 주인공의 스토리가 서로 밀접하게 맞물려 진행이 된다.

즉, 같은 줄거리 속에서 주인공에 따라 입장만이 달라지는 것이다. 따라서, 이 레나편에서는 크로드편에서 얻지 못했던 동료를 얻는 과정과 레나의 독자적인 이벤트를 중심으로 공략하도록 하겠다.

아리아 마을(アーリア村)

엑스펠의 크로스대륙에 위치한 작은 마을 아리아. 오늘도 레나는 신호의 숲에 산책을 가려고 한다. 어머니 웨스터는 위험하다며 한사코 만류하지만 레나는 말을 듣지 않는다.

대화가 끝나면 마을 남쪽에 있는 신호의 숲으로 가보자. 레나가 그곳에서 괴물에게 습격당해 위기에 빠졌을 때, 의문의 남자가 나타나 레나를 구해준다. 그는 레나에게 말을 걸어보려 하지만 갑작스런 일에 놀란 레나는 그만 도망치고 만다.

레나: (정말 놀랐어…. 갑자기 다가오잖아. …그치만 도망쳐버려서 왠지 미안한데. 그 사람 나한테 기다려…라고 했는데.) 이쪽으로 오지 않을까….



기다려 볼까…?

잠시 후, 남자가 따라오고 둘은 인사를 한 다음, 함께 마을로 향한다. 집에 도착한 레나는 크로드를 밖에서 기다리게 하고 우선 어머니에게로 간다.

웨스터: 어서 오라 레나. 무슨 일이라도 있니?

레나: 큰일이 났어요.

웨스터: 무슨 일인데 그렇게 소란이니.

레나: 그런 게 아니에요. 나타났다구요. 용사님이!

웨스터: 뭐?

레나: 용사님이라구요. 전설의 용사님. 아시잖아요? 드디어 우리를 구해줄 용사님이 나타난거라구요!

웨스터: 레나, 너… 그게 확실한 거야?

레나: 예. 본 적이 없는 옷을 입고 있는데다… '빛의 검'을 가지고 있었어요.

웨스터: '빛의 검'!?

레나: 예. 신호의 숲에서 이상한 빛으로 절 구해주었어요. 그건 분명히 '빛의 검'이라구요.

웨스터: 그래서 그 사람은 지금 어디 있지?

이때, 사정이 궁금해진 크로드가 집으로 들어와 보는데 레나는 잠시만 더 마을을 산책하고 있어달라고 말한다. 웨스터는 크로드를 집으로 데리고 오는 편이 좋겠다고 한다.

밖으로 나가보면 크로드는 이미 다른 곳으로 가고 없다. 마을을 모두 돌아다니며 크로드를 찾아보자. 사람들은 하나같이 크로드를 보지 못했다고 한다. 신혼부부의 집에 가서 대화를 한 뒤, 나와보면 교회 앞에 서있는 크로드를 발견할 수 있을 것이다. 크로드를 데리고 집으로 돌아오자. 집에서는 그사이 웨스터가 산더미 같은 요리를 만들어 놓고 기다리고 있다.

식사를 마치고 크로드가 2층에서 쉬고 있는 동안 내려와 보면 어머니는 촌장님을 불러오라고 한다. 촌장의 집으로 가보자.

레나: 그렇게 한가하게 있을 때가 아니에요. 어서 저희 집으로 와주세요!

레지스: 아니 대체 무슨 일이 일어났다는 거지?

레나: 드디어 '용사님'이 나타났다구요!

레지스: 뭐… 뭐라고!?

레나: 정말이에요. 그 사람은 '빛의 검'을 가지고 있었다니까요!

레지스: 빛의 검이라고!?

레나: '이국의 옷'도 입고 있고… 틀림없어요! 그 사람은 전설의 용사예요!

레지스: 음… 어떻게 된 것일까…. 그런데, 레나. 그 사람을 어디서 봤느냐?

레나: 신호의 숲에서요. 제가 마물에게 습격당한 것을 '빛의 검'으로 구해 주었다구요. …지금은 저희 집에 있어요. 정말이에요. 게다가 그 사람은 여기가 어딘지도 모르면서 '여행을 하고 있어'라고 말했고…. 어디에서 왔는지도 잘 모르겠어요. 이상하다고 생각지 않으세요?

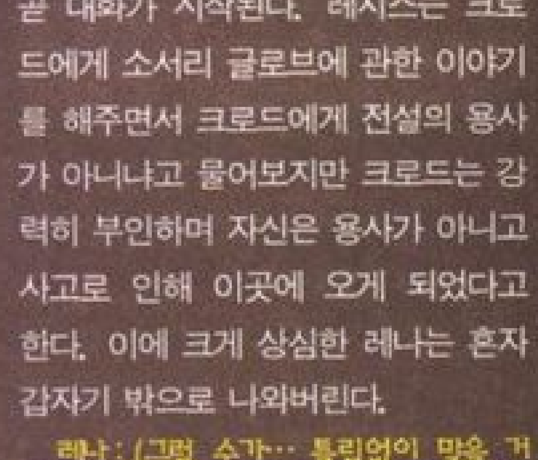
레지스: 정말… 이상하군. 네가 거짓말을 할만한 아이가 아니라는 것은 잘 알고 있다만….

레나: 촌장님….

레지스: 만나보지 않고는 알 수가 없겠구나. 일단… 얘기를 들어보기로 할까?

레나의 집으로 돌아가면 2층에서 이야기를 엿듣던 크로드가 내려오고 곧 대화가 시작된다. 레지스는 크로드에게 소서리 글로브에 관한 이야기를 해주면서 크로드에게 전설의 용사가 아니냐고 물어보지만 크로드는 강력히 부인하며 자신은 용사가 아니고 사고로 인해 이곳에 오게 되었다고 한다. 이에 크게 상심한 레나는 혼자 갑자기 밖으로 나와버린다.

레나: (그럴 수가… 틀림없이 맞을 거라고 생각했는데. '이국의 옷'도 '빛의 검'도 가지고 있었는데….)



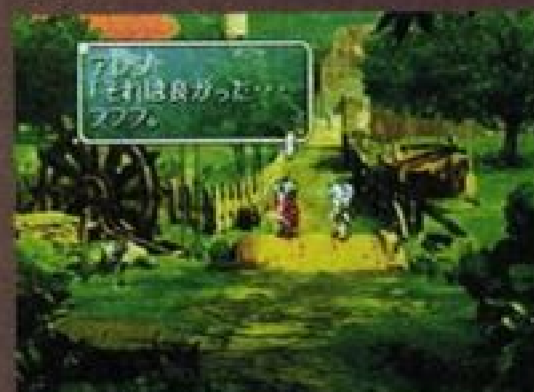
크로드가 용사라고 생각했는데…

이튿날 아침, 신호의 숲으로 가면



레나는 아버지가 죽었을 때를 떠올린다. 레나는 그 때 자신이 웨스터의 친자식이 아니라는 것을 알게 되고 큰 충격을 받았다.

잠시 후에, 크로드가 나타나 기대를 무너뜨려 미안하다며 레나를 위로해준다. 크로드가 가고 나서 마을로 돌아오다 보면 다리 위에 아렌이 서 있는 것이 보인다. 아렌에게 다가가면 바로 이벤트가 시작되므로 옆에 있는 세이브 포인트에서 세이브를 해두자. 아렌은 자신들의 결혼식을 위한 무대가 준비되었다며 부하들을 이용해 레나를 납치해 간다.


아렌이 이상하다!

마을 사람들은 길을 막아서지만 아렌이 휘두르는 무력 앞에 어쩔 수 없이 물러나고 만다.

살바 마을(サルバ町)

아렌은 레나를 자신의 저택에 가두어 두고 나중에 데리러 오겠다고 한다. 아렌이 가고 나면 레나는 빠져나갈 길을 찾아보기로 한다. 방을 나와서 아래층 오른쪽의 서재로 가보자. 벽에 있는 상을 조사해보면 숨겨진 비밀통로가 나타난다. 통로 안에

는 아리아의 목수인 보스만이 쓰러져 있다. 그는 아렌에게 의뢰를 받아 살바갱도 안쪽에 이상한 방을 만들고 있었는데 아렌이 이상한 돌을 발견하고부터 이상해진 것을 알고 도망치려다가 당했다고 한다. 갱도 안쪽의 제단으로 가보자. 레나는 그곳에서 아렌을 발견하고 도망치려고 하지만 곧 잡혀버리고 만다.


도망치는 레나

아렌: 레나… 어쩔 수가 없군. 그렇게 도망칠 수 없다고 말해두었는데….

레나: 아렌, 어떻게 된 거야!? 예전의 당신은 이런 사람이 아니었어!

아렌: 그렇…지. 하지만 나는 변했어…. 이 돌의 힘을 얻고부터는.

레나: 아렌!

아렌: 그런 건 상관없잖아…. 자, 혼례를 시작할까….

이때, 크로드가 나타나고 마물로 변한 아렌과의 전투가 벌어진다.

아렌을 원상태로 돌려준 크로드와 레나는 다시 아리아로 돌아온다.

아리아 마을(アーリア村)

그날 밤, 촌장의 부탁으로 크로드는 소서리 글로브의 조사를 맡게 되고, 레나도 함께 떠나겠다고 한다. 집으로 돌아온 레나는 웨스터에게 자신의 의사를 밝힌다.



레나: 저… 어머니.

웨스터: 응? 왜 그러니?

레나: 크로드씨, 소서리 글로브를 조사하러 간다고….

웨스터: 그게 정말이니?

레나: 예, 그래서요…. 저도 크로드씨와 함께 가려고 해요….

웨스터: 레나… 어째서 그런….

레나: 아무리 크로드씨라해도 혼자서는 어려울 거라고 생각해요. …이곳 지리도 잘 모르고.

웨스터: 하지만… 레나….

레나: 아니… 그게 아니에요, 어머니. 저, 저… 사실은!

이때, 레지스가 들어와 웨스터에게 대화를 청하고 레나는 밖으로 나온다. 집을 나와 다리 쪽으로 가보면 크로드가 나와 있다. 그곳에서 레나는 자신이 웨스터의 친자식이 아니며 진짜 어머니를 찾기 위해 크로드와 함께 가는 것이라는 이야기를 한다. 다음날 아침, 레나와 크로드는 레지스의 소개장을 가지고 크로스 성으로 향한다.

PA 이벤트

교회 뒤편 구석에서 크로드가 엑스펠의 자연에 대해 생각하고 있다.


뭔가 심각한 생각을 하는 크로드

살바 마을(サルバ町)

크로스 성에 가기 전에 살바 마을의 아렌에게 들러보자. 아렌은 지난 일을 사과하며 레나에게 행복의 반지(幸せの指輪)를 선물한다.

반드시 두 번 말을 걸어야 한다



PA 이벤트

크로드가 하늘을 바라보고 있다가 레나에게 하늘 저편에는 뭐가 있다고 생각하는지 물어본다.

(선택문) 1. 아무것도 없지 않을까요? 2. 뭔가 다른 세상이 있다면 좋겠어요 3. 글쎄, 잘 모르겠는데요

두 번째를 선택해 보면 크로드가 재미있는 생각이라며 묘한 말로 여운을 남긴다.


하늘을 보고 있는 크로드

크로스 성(クロス城)~크로스 동굴(クロス洞穴)

예정보다 늦게 크로스 성에 도착한 레나와 크로드는 일단 여관에서 밤을 보내기로 한다.

다음날 아침이 되면 성에 가서 접수를 한 뒤, 크로스왕을 만나보자. 왕은 최근의 전반적인 주변 정세에 대해 설명해주고, 엘 대륙으로 가기 위한 통행증을 내준다. 성을 나와 광장에 가보면 두 문장술사가 어떤 지도를 놓고 분쟁을 벌이고 있는데, 레나가 용감하게 중재역으로 나선다.




이번에는 레나가 중재역으로

남자 문장술사가 달아나고 여자 문장술사가 크로스 동굴의 보물을 함께 찾아줄 것을 제의하는데 여기서 크로스 동굴의 고문서를 함께 찾아주면 세리느를 동료로 만들 수 있다. 세리느를 동료로 맞은 일행은 예정대로 크리크를 향해 출발한다.

PA 이벤트

크로스 성으로 통하는 길목을 지나가다 보면 삼지안과 마주친다(서브캐릭터인 오페라를 만나기 위해서 필수적인 이벤트임).


앗, 눈이 세 개다!

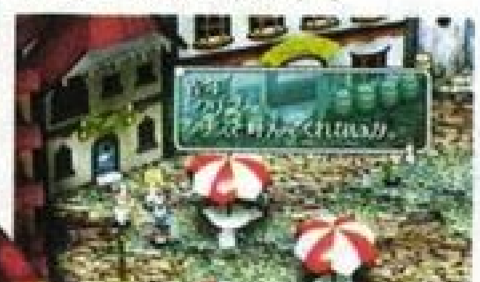
찻집 앞에 서있는 세리느에게 말을 걸어보면 심심한데 차나 한잔 하자고 한다.

(선택문) 1. 좋아요, 그렇게 하지요 2. 미안하지만 좀더 혼자 걷고 싶어요

안에 들어가 보면 어떤 남자가 무전취식을 하고 주인과 싸우고 있다.

(선택문) 1. 우리들이 대신 지불할게요(10폴 소요) 2. 차를 마실 상황이 아닌 것 같군요.

돈을 내주면 청년은 고맙다면서 도망치듯 사라진다. 청년의 이름은 크리스라는데….


크리스라는 이름은 분명…?

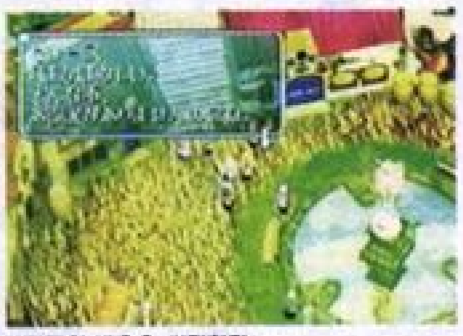
크리크 항구(港町クリク)

크리크에 도착하면 먼저 선장에게 가서 통행증을 보여주고 사정을 이야기한 뒤, 광장으로 나오자. 그러면 어떤 아이가 지갑을 훔쳐 가는데 선착장에서 노는 아이들에게 물어보면 그 아이의 이름은 술창고 앞에 있을 거라고 일러준다. 술창고 앞에서

아이에게 사정을 듣고 선착장의 아이들에게 데려다 준 뒤, 다시 선장에게 가보자. 최종점검을 위해 마을 광장으로 나오면 지진이 시작된다. 살아남은 선장과 대화를 하고 통행증을 돌려 받은 뒤, 전망대로 올라가려 하면 다시 한번 해일이 덮쳐 마을은 물에 잠겨버린다. 해일이 지나가면 전망대 위의 사람들과 이야기를 대화를 한 뒤, 마즈마을로 향하자.

PA 이벤트

크리크가 물에 잠기기 전에 PA로 들어가 보면 분수광장에서 피리아라는 예언자가 이 마을은 곧 재앙이 닥쳐 멸망하게 되니 어서 피하라고 소리치고 있다.



사람들의 반응은 썰렁하다

마즈 마을(マーズ村)

마즈 마을에 도착하면 아이들이 산적에게 인질로 잡혀갔다고 한다. 장로의 집에서는 사람들이 모여 대책을 세우고 있는데 그중에는 디아스도 끼여있었다. 지나가는 길에 마을 사람들에게 부탁을 받아 도와주기로 한 것이다. 이때, 세리느가 자신들의 힘으로 해결하겠다고 하자, 디아스는 여관으로 돌아간다. 잠시 후, 레나도 장로의 말을 전하러 디아스가 있는 여관으로 간다.

디아스 : 레나, 무슨 일이지?

레나 : 장로님으로부터의 전언이야. '부디 아이들을 구해 주십시오' 라고.

디아스 : 정말 그뿐인가?

레나 : 부탁이 있어. …우리들과 함께 싸워줘.

디아스 : 무슨 얘기지? 그 녀석들이 울면서 부탁이라도 한 거야?

레나는 조금 전 일행과의 일을 생각한다.

레나 : 디아스, 이해해 줬으면 좋겠어. 당신이 강한다는 것은 알아. 하지만….

디아스 : 알고 있다면 함께 싸울 이유가 없잖아.

레나 : 어째서, 그렇게 다른 사람을 거부하는 거야?

디아스 : ….

레나 : 그건 진정한 강함이 아니야. 타인을 거부하고 외톨이로 있는 사람은, 타인을 받아들이는 것을 두려워해서 그런 거라구.

디아스 : 오래간만에 만났다고 생각했더니, 설교인가? …레나도 제법 건방진 말을 할 줄 알게 되었군.

레나 : 어린 시절의 나하고는 달라.

디아스 : 2년밖에 지나지 않았어.

레나 : 그, 그건….

디아스 : 뭐, 또 하나의 '누이' 가 하는 부탁이니까. 한 번쯤 들어주는 것도 괜찮겠지.

레나 : 디아스.

디아스 : 단, 녀석들이 걸리적거린다고 생각되면, 그 자리에서 나 혼자 가버릴테니까 말이야.

레나 : 고마워. 세실도 '고마워' 라고 하는데….

디아스 : 천국은 좀 먼가보군. 나한테는 들리지 않는걸….



디아스에게 동료가 되어줄 것을 부탁하는 레나

대화가 끝나면 장로 집 앞에 있는 동료들에게 가보자. 레나는 디아스를 일행에 넣어달라고 부탁하지만 크로드는 끝내 거절해 버린다. 결국 레나는 디아스와 함께 가기로 하고 여관으로 돌아온다. 전투에 대비해 장비를 확인한 뒤, 다시 디아스에게 말을 걸면 그만 잘 것인지 물어본다.

(선택문)

1. 잔다
2. 자지않는다.

다음날 새벽, 레나와 디아스는 크로드 일행보다 먼저 문장의 숲으로 향한다. 산적들과의 전투는 디아스에게 맡기고 솜씨나 구경하고 있으면 된다. 늪이 나오면 장로에게서 받은 흙신(泥靴)을 사용하면 지나갈 수 있다. 문장의 숲 깊숙한 곳에서 둘은 세실이라는 여자아이를 발견하는데 그 아이는 산적에게 쫓기고 있었다.



산적을 해치우고 세실을 따라 아이들이 갇혀 있는 오두막으로 가자. 여기서 두사람은 경비가 너무 허술한 것을 보고 마을쪽이 위험한 것을 알아챈다. 이때, 산적의 일당인 아잠길이 나타나 공격해온다. 전투시에는 가만히 기다리면 디아스가 알아서 해치워 준다. 아잠길로부터 얻은 열쇠로 아이들을 구해주고 마을로 가다보면 크로드 일행을 만나게 된다. 여기서 디아스는 어디론가 홀로 떠나버리고 일행은 다시 마을로 돌아온다.

산적 두목에게 상처를 입은 에그라스를 치료하고 밖으로 나오자. 크로드와의 대화가 끝나고 마을을 나서려 하면 세리느의 만류에 다시 들어와 식사를 하게 된다. 다음날, 세리느 부모의 전송을 받으며 일행은 하리를 향해 떠난다.



아이들을 구출하는 레나와 디아스

PA 이벤트

마을 벤치에서 하늘을 바라보고 있는 크로드에게 말을 걸어보면 어떤 하늘이 가장 좋은지 물어본다.

(선택문) 1. 구름 한 점없는 맑은 하늘 2. 저녁노을이 질 때의 붉은 하늘 3. 반짝이는 밤하늘

어느 것을 선택해도 별다른 변화는 없는 듯하다. 밤하늘을 선택하면 이다음에 함께 밤하늘을 바라보자고 한다.



항상 하늘만 바라보고 있는 크로드

하리 마을(ハーリーの街)

일행은 마을 입구의 두 사람에게서 쌍두용 이야기를 듣는다. 이때, 아슈톤을 동료로 하려면 살바 갱도쪽으로 가면 된다(크로드편과 동일).

여기서는 오페라를 동료로 하기 위해 바로 힐튼으로 건너가기로 한다.

PA 이벤트

마을 입구의 창고 안에서 잔드의 부하들이 누군가를 위협하고 있는 것을 듣는다.

(선택문) 1. 큰일이야 구해야겠다 2. 무서운데 그냥 내버려둘까

들어가서 울이라는 아이를 구해주면 쓸데없는 짓을 했다며 사라진다.



아이를 구해주자

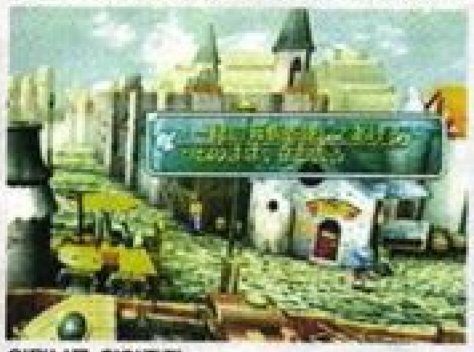
힐튼 마을 (港町ヒルトン)

PA 이벤트

스킬 길드 앞에서 한 아이가 혼자 울고 있다.

(선택문) 1. 함께 어머니를 찾아 봐 줄게 2. 그대로 가버린다

아이를 데리고 여관으로 가보면 객실에 아이의 어머니가 있다.



어머니를 찾아주자

여관에서 세리느가 체중으로 고민하고 있는 것을 엿듣다가 들킨다.

(선택문) 1. 무, 무슨 얘기지요? 2. 체중 같은데 너무 신경쓸 것 없어요.

두 번째를 선택하면 다른 사람들에게는 말하지 말아달라고 한다.



이건 우리 둘만의 비밀이에요

라클 성(ラクール城)

라클 성에 가면 먼저 성 입구의 접수처에 가서 무구대회 참가신청을 하고 무구점을 선택해서 등록을 한다. 레나는 여관에서 머물던 중, 디아스 일로 마음이 복잡해져 혼자 밖으로 나온다. 여관을 나오면 마을 서쪽에 있는 갬지 할아버지의 집쪽으로 가보자. 갬지의 손녀 스피아는 할아버지의 무구를 가지고 출전할 사람이 없어서 애를 먹고 있다고 한다.

레나는 갬지의 무구를 사용할 사람을 찾아주기로 한다. 이제 스피아와 함께 주점으로 가서 안에 있는 모든 사람들과 대화를 해보자. 사람들은 이름 없는 할아버지의 칼따위는 관심없다면서 하나같이 거절을 한다. 대화를 마치고 밖으로 나가려 하면 놀랍게도 디아스가 나타난다. 주점의 전사들은 디아스가 라클의 무구를 무시하는 말을 하자, 대회에서 승부를 내자고 한다.



주점에서 전사들과 시비가 붙는다

디아스는 스피아의 이야기를 듣고 자신이 갬지의 무구로 출전해 보겠다고 한다. 디아스가 가면 동료들이 있는 숙소로 돌아가자. 이윽고 대회 당일, 대회장에 가서 최종등록을 하고 있으면 디아스가 나타나고 레나는 디아스를 따라간다.



디아스와 함께 무구를 찾으러 간다

대화가 끝나면 갬지의 집으로 가보면 스피아는 갬지가 성으로 향하는 중에 어떤 남자들이 검을 훔쳐갔다고 한다. 이제 주점으로 가보자. 안으로 들어가려 하면 며칠 전 디아스와 시비가 있었던 전사의 패거리들과 마주치게 된다. 이때, 전사들과 전투가 발생하는데 아마도 디아스가 10초이내에 끝내줄 것이다. 그들을 이기면 갬지의 검인 샤프네스(シャープネス)를 얻을 수 있다. 그들은 디아스의 실력이 두려워 대회에 출전하지 못하도록 검을 가로챈 것이었다. 주점 안에 들어가 갬지가 무사한 것을 확인했으면 대회장으로 가서 최종등록을 하자.

디아스가 투기장으로 들어가고 나서 관객석의 동료들에게 가보면 크로드가 벌써 1회전을 통과했다고 한다. 곧이어 디아스의 시합이 펼쳐지는데 너무나도 싱겁게 디아스의 승리로 끝난다. 크로드가 다음 시합을 위해 대기실로 가면 건너편 관객석에 있는 갬지 할아버지에게 가보자. 갬지 할아버지는 자신의 칼이 싸우고 있다며 매우 감격스러워 한다.

여기서는 한 경기가 끝날 때마다 투기장을 한 번씩 돌아갔다 오면 다음 경기가 진행되는 식으로 이어진다.



결국, 결승전에서 크로드는 디아스에게 패하고 무구대회는 끝이 난다. 등록했던 무구점에 가서 상품을 받은 뒤, 갬지에게 가보자. 갬지는 크로드에게 디아스가 전해 달랬다면서 샤프엣지를 준다. 이제 오페라를 동료로 하기 위해 힐튼으로 가보자.

힐튼 마을 (港町ヒルトン) ~크로스 성(クロス城)

힐튼의 주점에 들어가 보면 어떤 여자 삼지안이 다른 남자와 술마시기 내기를 하고 있다. 내기에서 진 사람은 이긴 사람에게 무엇이든 대답해야 한다는 것이다. 그녀의 이름은 오페라·벡트라로 크로드 일행에게도 엘네스트라는 남자 삼지안에 대해 물어보는데 크로스 성에서 본 적이 있다고 하자, 매우 기뻐하며 즉시 크로스성으로 향한다. 이제 그녀가 간 크로스 성으로 따라가 보자.



이번엔 여자 삼지안?

(선택문)

1. 소서리글로브의 최신정보
2. 타국의 상황
3. 지진 이후 크리크에 관한 정보
4. 3개의 눈을 가진 여성에 대해

크로스 왕에게 가서 눈이 셋인 여자에 대해 물어보면 조금 전 알현을 마치고 갔다고 한다.

크로스왕은 그녀가 눈이 셋인 남자에 대해 물어보길래 얼마 전 그런 남자가 산악궁전의 출입허가를 받아갔던 사실이 있다고 알려주었더니 그 말을 듣자마자, 산악궁전의 출입허가를 받아서 떠났다고 한다. 오페라도 엘네스트라는 남자를 찾아 그곳으로 간 것이 틀림없는 것이다. 질문을 마쳤으면 산악궁전으로 가보자.

산악 궁전(山岳宮殿)

산악 궁전은 레나편에서도 위험하기는 마찬가지이므로 미리 장비와 아이템을 충분히 챙겨오는 것이 시간을 절약하는 길이 될 것이다. 내부를 돌아다니다 보면 아래로 내려가는 통로 앞에서 오페라를 만날 수 있다. 그녀의 애인인 엘네스트는 고고학자인데 항상 말도 없이 각지를 혼자 돌아다니기 때문에 찾아 나선 것이라고 한다. 그곳에서 그녀는 부서진 지 얼마 지나지 않은 벽의 흔적을 보고 앞쪽에 엘네스트가 있을 것으로 추정하고 일행에게 함께 가달라고 부탁한다.

(선택문)

1. 알겠습니다 함께 가도록 하지요
2. 거절하겠습니다

여기서 함께 가자고 하면 오페라

가 일행에 합류하게 된다.



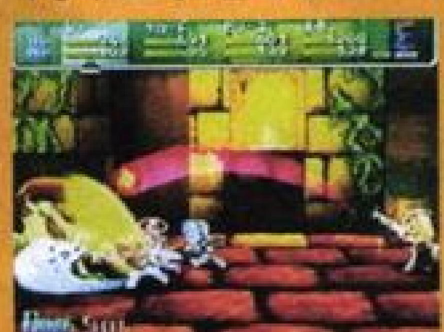
오페라와 만난 크로드 일행

계속 진행하다 보면 어떤 방에 사라만다 두 마리가 쓰러져 있는데 오페라는 탄흔을 보고 엘네스트가 그곳을 지나간 적이 있다는 것을 알아낸다. 그런데 잠시 후, 죽은 줄 알았던 사라만다가 갑자기 일어나서 공격해 온다.

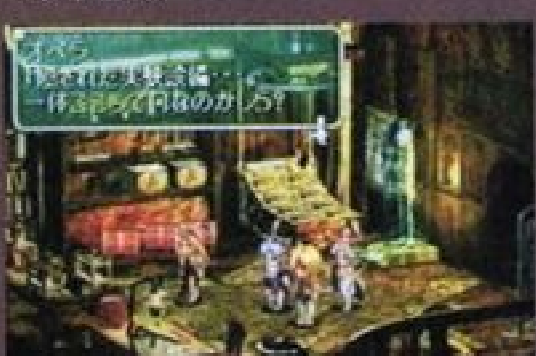
BOSS

사라만다(サラマンダー)

사라만다는 꼬리와 화염으로 공격해오는데, 화염공격에 걸리면 연속 데미지를 입게 되므로 위험하다. 오페라의 런처와 세리느의 공격주문을 이용한 원거리 공격으로 승부를 내자.


오페라의 프레임 런처

사라만다를 쓰러뜨리고 계속 안으로 들어가면 일행은 어떤 실험시설 같은 것이 갖추어져 있는 방을 발견하게 된다.


무엇을 하는 방일까?

그러나, 엘네스트는 이미 다른 곳으로 간 듯 그곳에는 아무도 없었다. 오페라는 엘네스트에 대한 단서가 잡힐 때까지 일행과 행동을 함께 하기로 한다. 이제 크로스 동굴에서 입수한 고문서의 해독을 위해 링가 마을로 가 보자.

잠깐

이것은 무엇에 쓰는 물건인고?

현시점에서 살바 마을에 가 보면 라돌이라는 이름의 여행자가 길을 헤매고 있을 것이다.

그는 하리가 어디냐고 묻는데 일단 북쪽으로 알려주자(여기서 남쪽이라고 하면 신호의 숲에 가서 헤매고 있다). 그런 다음, 마즈 마을의 도구점에 가 보면 그곳에서 헤매고 있을 것이다. 다시 동쪽으로 알려주면 이 친구는 힐튼의 주점 앞에서 얼쩡대고 있다. 제발 정신차리고 다시 배를 타고 건너가라고 알려주니까 그제서야 하리 마을 여관으로 가 있는다 여관에서 말을 걸어보면 그는 고맙다며 공격력 1짜리 '시시한(?) 슬레이어(チンケスレイヤー)'를 준다. 이는 앞에 '시시한(チンケ)'이라는 말이 붙는 이름의 적을 일격에 즉사시키는 칼로 나중에 크게 도움이 되니 절대 버리지 말고 잘 간수해 두자.


얼빠진 여행자 라돌

링가 마을(リンガの町) ~ 링가 성지(リンガの聖地)

링가 마을에 들어가면 프리시스가 무인군(無人くん)을 쫓아다니다 넘어지는 것을 볼 수 있다. 이 마을에서는 보우먼과 프리시스중 하나를 동료로 선택할 수 있는데 여기서는 프리시스를 택하기로 하겠다. 대화가 끝나면 PA로 다시 마을로 들어와 아래쪽에 있는 프리시스의 집으로 가보자. 레나가 안을 들여다보고 있으면 프리시스의 아버지가 나와서 말을 거는데 레나가 성의있게 대답을 하자, 그는 레나와 말이 통한다며 차를 권한다. 프리시스는 자신을 닮아서인지 틈만 나면 이상한 물건을 만들어내곤 해서 마을에서 기인취급을 받고 그 덕분에 친구도 없이 항상 혼자라는 것이다.


프리시스의 아버지는 이동신(?)

차를 마시는 자리에서 프리시스의 아버지는 레나에게 프리시스의 친구가 되어달라고 부탁한다. 잠시 후, 크로드와 프리시스가 들어오고 네 사람은 함께 대화를 나눈다. 이야기를 마친 크로드와 레나는 집을 나서는데 프리시스가 따라나와 엉뚱한 이유를 갖다 붙이며 자신도 소서리 글로브의 조사에 함께 가겠다고 졸라댄다.

(선택문)
1. 알았어, 함께가자구
2. 안돼 이건놀이가 아니야

여기서 함께 가자고 하면 프리시스가 일행에 들어오게 된다.



프리시스가 동료로

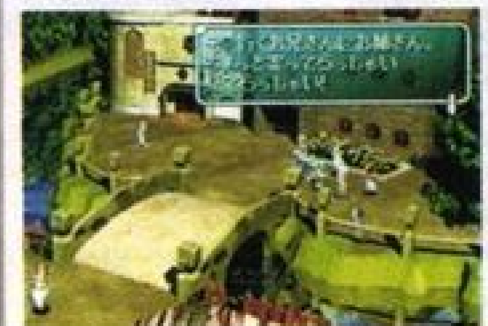
고문서를 해독하러 키스의 집에 가보면 면회를 거절당하는데 약사 보우먼에 가서 링가 성지의 희귀약초를 구해다주면 그의 도움으로 키스에게 고문서의 해독을 의뢰할 수 있게 된다. 보우먼의 집에서 신세를 진 일행은 엘 대륙으로 건너가기 위해 라클 성으로 향한다.

PA 이벤트

링가의 대학 앞에서 어떤 할아버지가 학생들에게 책을 팔고 있다.

(선택문) 1. 한 번 사볼까?
(1980폴 소요)
2. 흥미도 없는데 그만 두자

첫 번째 것을 선택하면 1980폴에 대지의 비밀(大地の秘密)이라는 광물학에 관한 스킬가이드 북을 살 수 있다.


학생들은 별로 관심이 없는 듯 하다

잠깐

오페라의 우주선

오페라를 동료로 얻은 뒤, 신호의 숲(神護の森)으로 가보면 불시착한 오페라의 우주선을 볼 수 있다. 이때 프리시스가 일행에 포함되어 있으면 우주선에서 세븐스레이(セブンスレイ)라는 오페라 전용의 에너지 팩을 찾아준다. 세븐스레이는 공격력이 그리 높지 않은 대신 방어속성이 상당히 뛰어나므로 유용하게 사용할 수 있을 것이다.

라클 성(ラクール城) ~ 호프만 유적(ホフマン遺跡)

라클 성에 도착하면 지하 문장병기 연구소에 가서 라클왕에게 라클호프의 제작에 필요한 광물채취 임무를



엘네스트와의 재회

받고 레온과 함께 호프만 유적으로 향하자. 호프만 유적 내에서 에너지 스톤을 찾아 가지고 나오다보면 엘네스트를 만나게 되는데 어쩐지 상태가 이상한 듯 하다.

엘네스트가 에너지스톤을 빼앗으려 다가오자, 오페라가 그를 런처로 날려버린다. 그러자, 그는 오페라를 인질로 잡고 본색을 드러낸다. 엘네스트는 그 사악한 영체에 육신을 지배당하고 있었던 것이다.

BOSS

고스트 (ゴースト)

별다른 특징은 보이지 않는다. 전원 직접 전투모드로 설정하여 한번에 몰려가 끝내버리자.

엘네스트는 스테이츠 혹성에서는 제법 알려진 고고학자로 문장문명유적을 조사하러 엑스펠에 왔다가 그런 지경에 빠지게 되었다고 한다.

이때, 오페라는 더 이상 일행과 함께 있을 필요가 없다며 엘네스트와 함께 돌아가겠다고 한다.

(선택문)

1. 좀 더 함께 여행을 계속하지 않겠습니까?
2. 그렇네요, 이걸로 이별이군요

첫 번째를 선택하면 오페라는 그간 신세도 진 것도 많으니 정분을 생각해서 함께 가주겠다고 하고 덤으로 커플인 엘네스트까지 일행에 들어오게 된다(레나로 플레이하면 레온은 동료로 들어오지 않음).

라클 성(ラクール城) ~ 전선기지(前線基地)

에너지스톤을 가져다주면 연구원들은 라클호프의 완성작업에 들어가고, 라클왕은 레나 일행에게 전선기지의 일을 부탁한다. 전선기지의 사령관실에서 신고를 하고 나오면 디아스와 만나게 된다. 대화가 끝나면 무기창고 옆에 있는 디아스에게 가보자. 디아스는 강하지도 못하면서 동료들을 지키려 애쓰는 크로드를 보고 자신에게는 없는 그 무엇인가를 느꼈다고 한다. 그리고 레나에게 그런 크로드 곁에 있어주라고 말한다. 돌아서려는 디아스에게 말을 거는 레나.

(선택문)

1. 함께 싸우자
2. 아무것도 아니야...

여기서 첫 번째를 선택하면 디아스를 동료로 맞이하게 된다.



디아스도 많이 변했다

이제 디아스와 함께 기지 외벽쪽의 크로드에게 가보자. 크로드는 디아스가 함께 싸워준다는 말을 듣고 매우 기뻐한다. 다음 날, 기지를 둘러보던 중 마물이 쳐들어오지만 레나 일행의 활약으로 일단 격퇴하는데 성공한다. 그리고 다시 수일 후, 엄청난 마물의 무리들이 침공해 와서 기지가 위기에 처한다. 그러나 결정적인 순간에 레온이 에너지스톤을 가지고 도착하고 라클호프의 힘으로 마물들을 깨끗이 전멸시켜 버린다.


라클호프의 위력

라클 성(ラクール城) ~ 힐튼 마을(港町ヒルトン)

라클왕과 함께 작전회의를 가진 뒤, 일행은 라클호프를 앞세우고 엘 대륙을 향해 침공을 개시한다. 그러나, 그토록 믿었던 라클호프는 마물의 우두머리인 신에게 간단히 제압당하고 일행은 바다로 떨어져 버린다.


파괴되는 라클호프

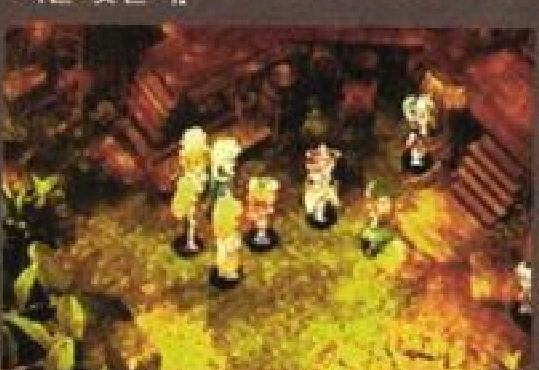
엘리아 집락(エルリア集落) ~ 엘리아 타워(エルリアタワー)

엘 대륙의 어느 바닷가로 떠내려 온 일행. 정신을 차린 레나는 크로드가 보이지 않는다는 것을 깨닫는다. 일행은 모두 크로드가 죽은 것으로 생각하지만 디아스는 그가 아직 죽었다고 단정지을 수만은 없다고 한다. 일행은 엘 대륙의 살아남은 사람들을 찾아보기로 하고 바닷가를 나선다.



크로드가 보이지 않는다

바닷가를 나와 숲속에 보이는 작은 집으로 들어가 보자. 그곳은 엘 대륙에서 살아남은 사람들이 피난해 있는 집단부락이었다. 사람들은 하루하루를 어렵게 버티면서 공교롭게도 라클로부터의 구조를 기다리고 있었다고 한다. 잠시 후, 크로드가 나타나고 레나와 크로드는 감동의 재회를 맞는다.

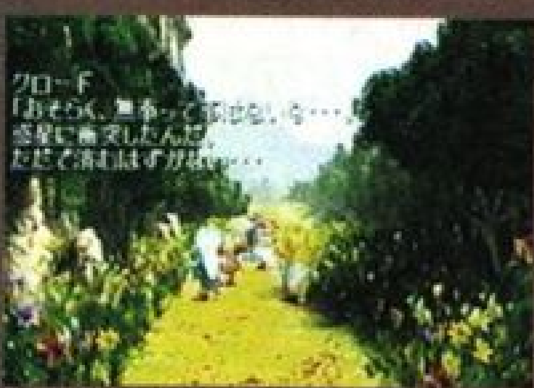

크로드를 걱정하는 레나

촌장과 대화를 나눈 뒤, 무기고에서 장비와 ID카드를 얻었으면 엘리아로 향하자. 엘리아 타워의 최상층에서 일행은 소서리 글로브에 얽힌 모든 비밀을 알게 되고 십현자와 함께 레나의 고향혹성 네데로 전송된다. 이제 디스크 2장으로 넘어간다.


십현자와의 첫 번째 접촉

외벽낙원(外壁樂園) ~ 센트럴 시티(セントラルシティー)

엑스펠이 소멸할 때 십현자들과 함께 네데의 외벽낙원으로 날아온 일행은 의문의 목소리를 따라가 센트럴 시티의 시장 날과 만나게 된다. 그곳에서 날은 일행에게 네데의 과거와 십현자들의 부활에 대해 설명해주고 힘이 되어줄 것을 부탁한다.



모든 것은 이제부터 시작이다

시장은 일행이 나간 뒤, 레나를 따로 불러 그녀가 네데인이라는 사실을 확인시켜 준다. 또한, 앞으로의 여행은 그녀에게 있어 자신이 어떤 사람인지 그 정체성을 찾아내는 과정이 될 것이라고 한다.


날이 레나의 이름을 알고 있는 이유는?

대화가 끝나고 시청 밖으로 나오면 광장 왼쪽에 있는 여관쪽으로 가보자. 그러면 어떤 여자가 뭐가 들켰다는 건지 '앗, 들켰다!' 하고 달아나 버린다. 이제 네데에서의 이동수

단인 사이나드를 구하러 노스 시티로 가자.

노스 시티(ノースシティー)~홍수정의 동굴(紅水晶の洞窟)

노스 시티에 도착해서 사이나드의 사육장인 홈쪽으로 올라가다 보면 아까 센트럴 시티에서 보았던 여자가 과연 날카롭다면서 벽을 막 치받으면서(?) 달아난다. 홈에서는 퍼스널 데이터의 거부반응으로 사이나드가 폭주하고 관장 아티스는 일행을 야생동물 보호구역의 노엘박사에게로 보낸다. 일행은 그곳에서 노엘의 도움을 받아 야생 사이나드를 얻기 위해 홍수정의 동굴로 향한다.

홍수정의 동굴에서 돌아다니다 보면 센트럴 시티에서부터 일행을 계속 쫓아다니던 그 여자가 넘어지더니 명찰을 흘리고 가는 것을 볼 수 있다. 여자가 가고나면 명찰(チサトの名札)은 잘 챙겨두자.



누가 보면 시집도 못 간다고(?)

야생 사이나드를 구하고 떠나려 하면 노엘이 함께 가기를 청하는데 여기서는 치사토를 얻기 위해 거절하기로 하자.

(선택문)
1. 알겠습니다. 함께 가시지요
2. 노엘씨는 이곳에서 동물들을 지켜주세요

이제 사이나드를 타고 날 시장에게로 돌아가자.

센트럴 시티(セントラルシティー)~4개의 장(知, 力, 勇氣, 愛の場)

날은 십현자에게 대항하기 위해서는 지혜, 힘, 용기, 사랑 4개의 장에 가서 그 시련을 극복하고 네데의 힘의 근원을 흡수해야 한다고 한다.

날에게 룬코드를 받아 가지고 나오면서 신문사에 들러 일행을 끈질기게 쫓아다니던 여기자에게 말을 걸어보자. 그녀의 이름은 치사토 · 메디슨으로 일행의 밀착취재를 담당하고 있었다고 한다. 레나가 그럴 바에는 함께 여행을 하는 것이 어떻겠느냐고 제의를 하자. 장기출장허가를 받고 일행에 들어오기로 한다.



치사토를 동료로 맞이한다

4개의 장을 모두 클리어했으면 다시 날에게 돌아가자.

잠깐

좋아하는 것을 먹으면 기운이 넘친다!

캐릭터들은 각자 좋아하는 음식이 있어서 해당하는 것을 먹게 되면 MP나 HP가 회복되는 등 여러 가지 효과를 보여준다. 전투 중에는 사용할 수 없지만 블랙베리 대신 사용하면 어떨까?

캐릭터별 좋아하는 음식
육류요리: 크로드, 셀리느, 어슈턴
양과자: 레나, 프리시스
와인: 오페라
조류요리: 디아스
일식: 보우먼, 노엘
야채쥬스: 레온
과일: 치사토
일본 술: 엘네스트

센트럴 시티(セントラルシティー)~피날(フィナール)

4개의 장을 돌파하고 돌아가면 일행은 십현자의 본거지가 되어 있는 피날로의 대대적인 공세에 가담하게 된다. 그러나, 그곳에서 본 것은 전함 카르나스의 최후와 엄청난 힘의 차이 뿐이었다.

센트럴 시티(セントラルシティー)~암록(アムロック)

날은 피날의 패배원인을 일행의 힘에 어울리는 무기의 부재에서 찾고 암록에 있는 봉인의 문을 통해 문장병기 연구소로 간다. 그곳에서 레나는 자신의 과거를 알게 되고 적지않은 충격을 받는다.

기록실을 나오면 트랜스포트가 있는 곳으로 가자. 레나는 자신의 몸이 네데의 바람을 기억하고 있는 것을 느낀다. 레나가 엑스펠에서 신호의 숲을 좋아했던 것도 이곳에 대한 그리움을 느꼈기 때문이었다. 다시 암록으로 돌아가 미라쥬 박사에게 설계도의 해독을 의뢰한 뒤 레어메탈을 구하러 미네 동굴로 향하자.

잠깐

시크릿 정보 열람 완벽가이드

노스 시티 도서관에서 오퍼레이터에게 시크릿 정보를 요청하면 프로텍트 때문에 자신도 보여줄 수가 없다고 한다. 이는 다음과 같은 과정을 거쳐서 볼 수 있다.

1. 기바웨이 대학의 학장 바렐에게 가보면 레이퍼스가 뭔가 이상한 연구를 하고 있다고 한다.

2. 연구실의 레이퍼스는 노스시티 도서관의 데이터 베이스를 해킹해서 수상한 파일을 억세스하려고 하지만 잘 안된다고 한다.

3. 센트럴 시티에서 PA로 치사토를 만나 조사를 의뢰하면 시간이 걸리니 나중에 오라고 한다.

4. 밖으로 나갔다가 다시 PA로 들어와 보면 치사토가 패스워드가 적힌 종이를 입수했는데 노스 시티의 시크릿 정보는 군사기밀로서 다중 프로텍트가 걸려있는 듯 하다고 한다.

5. 센트럴 시티 도서관에 가서 패스워드를 입력해 보면 일단 접근에 성공하지만 억세스 레벨이 낮아 기밀문서의 목록밖에는 볼 수 없다.

6. 다시 레이퍼스에게 가면 문장병기 연구소에 들어갔던 사람들에 대해 아느냐고 물어본다(문장병기 연구소 이벤트까지 진행한 상태이어야만 가능).

(선택문) 1. 문장병기 연구소에 들어갔던것은 저희들입니다.
2. 그렇습니까…

크로드가 문장병기 연구소 출입자가 자신이라는 것을 밝히면 그곳 데이터 뱅크의 억세스 코드를 알려달라고 한다.

(선택문) 1. 가르쳐준다
2. 가르쳐 주지 않는다.

코드를 가르쳐 주면 이곳에서 10현자 프로젝트의 기획입안서와 연구보고서를 열람할 수 있지만 도중에 항생 프로그램이 작동되어 연결이 끊어진다. 그러나, 레이퍼스는 파일을 이미 다운로드 해두었기 때문에 디코딩만 하면 된다고 한다.

7. 바렐에게 가서 사정을 이야기하면 판도라박스(パンドラボックス)라는 디코더를 준다.

8. 레이퍼스에게 디코더를 가져다 주면 해독작업에 들어간다.

9. 마을을 몇 번 들락거리고 레이퍼스에게 가보면 해독작업이 끝나 있을 것이다.



기밀을 모두 열람할 수 있다



미네 동굴(ミーネ洞窟)~라크아(ラクア)

미네 동굴에서 바크인의 우두머리를 쓰러뜨리고 미라쥬 박사에게 레어메탈을 가져다주면 무기가 완성될 때까지 펀시티의 투기장에서 특훈을 하게 된다. 3일 후, 무기를 건네 받은 일행은 십현자 중 3명을 쓰러뜨리고 최후의 결전을 위해 시장이 기다리고 있는 라크아로 떠난다.

피날(フィナール)

드디어 최후의 결전이다. 십현자들을 쓰러뜨리면서 최상층으로 올라가자. 이제 가브리엘과의 대결… 그리고 감동의 엔딩만이 우리를 기다리고 있다.



가브리엘과 피리아의 합체!!!

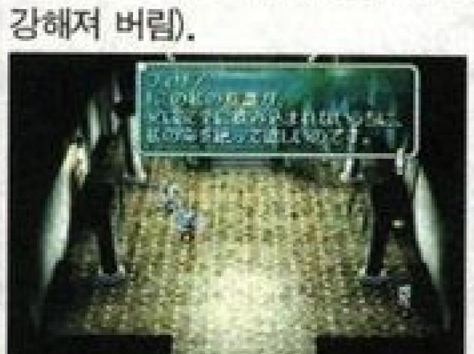


소생된 엑스펠로 날아가는 일행

스페셜 PA 이벤트

마지막 세이브 포인트에서 센트럴 시티로 돌아가 보면 시청 1층에서 피리아라는 여자를 만날 수 있는데 그녀는 주인공의 이름을 알고 있다. 전에 크리크 항구에서 재앙을 예고했던 예언자가 바로 이 피리아였던 것이다.

자신의 아버지 란티스는 문장과학의 1인자로서 십현자를 창조해낸 인물이라고 한다. 또한, 그녀는 자기 속에 내재되어 있는 아버지의 의식이 완전히 각성하기 전에 자신을 죽여달라고 부탁한다. 충격적인 이야기에 주인공이 당황하고 있는 사이에 피리아는 사라져 버린다. 피리아가 있던 자리에서는 이스라필티어(イスラフィルティア)를 얻을 수 있다. 여기서 피리아가 사라진 뒤, 다시 가브리엘에게 가보면 피리아를 소환하지 않고 그냥 초(?)가브리엘 상태로 싸운다(오히려 더 강해져 버림).



비련의 여인 피리아



이게 호자(?)가 아니야

시련의 동굴(試錬の洞窟)

엔딩에서 묘하게 강조되는 어떤 섬의 피라밋을 보고 '아니 저게 어디지' 하고 의아해하는 플레이어가 아마 있었을 것이다. 그곳은 엑스펠의 사막 섬에 위치한 시련의 동굴로서 주인공의 의식세계를 통해서만 갈 수 있는 곳이다. 일단 한번 클리어를 한 후, 마지막 세이브 포인트에서 피날을 빠져나와 펀 시티로 가자. 투기장의 관객석에 가보면 자칭 '용사의 기억을 소생시키는 선인(仙人)'이라는 할아버지가 있다. 그는 하층의식으로부터 기억을 소생시켜 가상현실로 들어가게 해 줄 수 있지만 만일 그곳에서 죽을 경우, 정신이 붕괴되어 실제로도 사망하게 된다고 한다. 두번 다 위의 메뉴를 선택하면 일행은 의식 속의 엑스펠로 갈 수 있다. 여기서는 시련의 동굴 이외에도 각종 PA도 즐길 수 있다. 다시 현실로 돌아가고 싶을 때는 아리아 마을의 펜펜에게 말을 걸면 된다. 이제 시련의 동굴로 가서 내면세계로의 모험을 떠나보자.



지하 1층 문장의 유적(紋章の遺跡)

이곳은 그리 어려울 것이 없다. 다만 통로에서 만나는 적들이 지나치게 강하다는 것 뿐….

현재 레벨이 100이하라면 한발한발 움직이는 것이 시련 그 자체일 것이다. 어떤 방에는 몇 번이상 밟으면 무너지는 바닥이 있는데 한번에 9층까지 떨어지게 되므로 아직은 사용하지 말자.



레버를 당기면 다음 층으로의 문이 열린다



이것이 보통 조무래기들이 쓰는 주문

BOSS 다크 페저드(ダークフェザード)

특별히 어려운 점은 없다. 다만, 석화기술을 자주 사용하므로 석화방어 액세서리를 장비하면 도움이 될 것이다.

아이템: 바니슈즈(バーニィシューズ)

지하 2층 사랑의 오솔길(戀慕の袋小路)

입구 옆에 있는 석판의 내용은 각 인물들의 연모관계에 대한 것이다. 이제 그 내용에 맞추어 각 석상들의 방향을 돌려주면 된다. 석상의 위치 관계를 생각해 보면 간단할 것이다.

방향은 다음과 같다. 방향을 모두 맞추어 주면 문이 열린다.

미레느(ミレーヌ): 남, 루크(ルーク): 북, 페리아(フェリア): 동, 로이드(ロイド): 동, 유피(ユフィ): 남, 샤론(シャロン): 서, 시스티나(システィーナ): 남



석상의 방향을 돌린다

BOSS 블러드 게렐(ブラッドゲレル)

일반 몬스터의 강화판이라 생각하면 된다. 각종 난무기로 신속하게 처리하자

아이템: 세라픽가브(セラフィックガーブ)

세라픽가브는 장비자의 생명력에 반비례해서 강해지는 갑옷으로 행운이나 마력 등 다른 특성도 매우 뛰어나다. 이곳에서 얻을 수 있는 장비들은 모두 엄청난 것들뿐이니 스테이터스를 보고 너무 놀라지 말자. 앞에 있는 석판에는 '사랑이 이루어진 두 사람의 시선이 만나는 곳에 결실이 있으리라'라고 적혀 있다. 마주보고 있는 미레느와 루크 사이에서 링크콤보를 챙겨가자.

지하 3층 외길의 동굴(一本道の洞窟)

여기서는 4×4블럭으로 이루어진 맵을 같은 길을 거치지 않고 모두 돌아오면 된다. 순서는 다음과 같다.

5	6	9	10
4	7	8	11
3	시작	15	12
2	1	14	13

원점으로 돌아오면 블럭의 색깔이 모두 적색으로 변해 있을 것이다.

매지컬 드롭을 사용하면 시간을 정지시켜 놓고 적을 마음껏 두들겨 패줄 수 있다.

BOSS

드림쉐이드(ドリムシェイド)

이들은 시간을 정지시키는 드림피스라는 기술을 사용하므로 자칫 틈을 주면 레벨이 우위에 있더라도 위기에 처하는 경우가 생긴다. 최강주문과 연속 필살기로 순간에 끝내버리자.

아이템: 매지컬 드롭(マジカルドロップ)

지하 4층 무신의 제단 (舞神の祭壇)

이번 층부터는 통과하는 벽이 자주 나오므로 길이 없을 경우에는 무조건 벽뚫고 퓨처(?)를 해보자. 앞에서 얼쩡거리는 넋빠진 전사는 2층에는 무서운 무신(武神)이 있다면서 두려움에 떨고 있다(武神과 舞神을 구별못한다).

제단의 문을 연 다음, 무신에게 가서 음악을 제대로 연주하면 '환상의 사미센(幻の三味線)'이라는 악기를 받을 수 있다.



레버를 올리면 제단의 문이 열린다

BOSS

밀크리(ミイル32)

피날에서 만났던 녀석과 같지만 HP가 무지하게 높다. 거리를 멀리 띄우지 말고 계속 공격하자

아이템: 없음

지하 5층 여자의 역습 (女の逆襲)

입구 앞에서 어떤 여자가 있는데 이름을 맞춰야 한다.

(선택문)
1. 파피 2. 파히 3. 바니
(※ 파피는 전작의 등장 인물)

이름을 맞추면 그녀는 즐거워하며 문제를 낸다.

나 같은 숙녀에게 가장 어울리는 것은?

(선택문)
1. 여드름 2. 저주 3. 약수

어느 것을 선택해도 모두 다른 이유를 들면서 마물을 내보낸다. 여기서 나오는 마물은 HP는 무지하게 높으면서 대미지는 무조건 1밖에 입지 않는다.. 적당히 거리를 두고 일단 도망치자. 일행이 일단 물러나면 여자는 사라지는데 다음 층의 열쇠는 자신이 가지고 있다고 한다. 계속 진행하다 보면 여자가 마물에게 습격당하고 있는 것을 볼 수 있다.

(선택문)
1. 구해준다 2. 내버려둔다

여자를 구해주면 일행을 약올리고 도망가는데 떨어뜨린 것을 조사해 보면 위어드슬레이어(ウィアードスレイヤー)를 얻을 수 있다. 이것은 이 세상의 존재가 아닌 마물 즉, 위어드(ウィアード)계열의 마물을 일격에 해치울 수 있는 칼이다. 다음 층으로 통하는 문 앞으로 가보면 유피가 있는데 마물이 열쇠를 가져가 버렸다고 한다.

BOSS

펜릴비스트(フェンリルビースト)

아까 유피에게서 얻은 위어드슬레이어를 장비하고 싸우자. 단 일격에 사라져 버릴 것이다.

아이템: 홍연의 보주(紅蓮の珠)

지하 5층에서 얻는 아이템 중 슬레이어링(スレイヤーリング)은 공격횟수를 2회나 늘려주는 유용한 액세서리이므로 반드시 챙기자(한대 때리면 3대의 효과).

지하 6층 도적의 소굴 (盜賊の巢窟)

앞으로 나아가다 보면 시시한 도적(チンケシーフ)의 석상들이 여러 개 있는데 오른쪽 아래 것에 스위치를 건드리면 문이 열린다. 이곳에서는 가끔 산타(サンタ)라는 상인과 만날 수 있는데 그는 엄청난 물건들을 많이 가지고 있다. 그의 물건들을 잘 활용하면 불사신도 가능할 정도이다. 가격도 몇 만폴짜리부터 1000만폴까지 다양하다.



산타의 물건들은 정말 환상적이다

BOSS

시시한 도적 Lv99(チンケシーフLv99)

이 녀석은 HP가 300밖에 안되지만 그냥 공격하면 대미지를 1씩밖에 입지 않는다. 그러나, 전에 여행자 라둘에게서 '시시한 슬레이어(チンケスレイヤー)'를 받아두었다면….

아이템: 시시한 슬레이어(チンケスレイヤー)

이곳에는 첫 번째 탈출문장이 있으므로 밖에 나갈 필요가 있을 경우에 사용하자.

지하 7층 여신의 제단 (女神の祭壇)

'금간 구슬(ひび割れた珠)'을 찾아 세공(細工)을 하면 '홍연의 보주(紅蓮の珠)'가 나오는데 이것을 제단에 올려놓으면 문이 열린다.



홍연의 보주가 나왔다

밀리온테라는 적에게서 받은 대미지의 1/5를 자신의 정신력으로 환원시킬 수 있는 지팡이로 1040만폴에 팔 수 있으므로 고가의 물건을 살 때 유용하다.

BOSS

미스릴이터(ミスリルイーター)

미네 동굴에서 만났던 바크인 우두머리의 강화판이다. 지금 수준이라면 어렵지 않게 클리어 가능할 것이다.

아이템: 성장 밀리온테라(聖杖ミリオンテラー)

지하 8층 식신 (食神)

식신에게 가보면 너희들이 가장 맛있다고 생각하는 음식을 내놓으라고 한다. 가지고 있는 음식을 적당히 먹이고 있다 보면 정말 먹을만한 게 없다며 다른 것을 달라고 한다.



식신은 가짜였다(?)

이때, 메뉴에 있는 맨드레이크(マンドレイク)나 바곳(トリカブト)을 먹여보자. 그러면 식신상 뒤에 숨어서 식신행세를 하고 있던 유피가 캑캑거리고 쓰러지면서 자신의 패배를 인정한다.

BOSS

리버사이드(リヴァーサイド)

피날 내부에서 만났던 리버사이드의 강화판이다. 속도도 느리고 특수공격도 없으므로 난무기로 분풀이의 대상으로 삼으면 적당할 것이다.

아이템: 젤라틴스테이크(ゼラチンステーキ)

지하 8층 봉인의 관 (封印の棺)

처음에는 그냥 10층으로 지나가자. 지하 12층에서 성검 파월(聖劍フ

ァーウェル)을 가지고 와서 열려있는 관을 조사해 보면 와이즈 소서리어와의 전투가 시작된다.

BOSS

와이즈 소서리어 (ワイズ・ソーサリア)

전투가 시작되면 시간을 멈추는 드림쉐이드부터 신속히 처리하자. 와이즈 소서리어는 워드오브데스라는 즉사기를 사용하므로 즉사를 막는 액세서리나 방어구를 장비하고 싸우는 것이 좋다. 지금쯤이면 전원 바니슈즈를 착용했을 것이므로 이동속도는 문제가 되지 않을 것이다. 11층에서 얻은 플로트를 마스터해 두면 공중에 띄운 채 연속공격이 가능하므로 상당히 손쉬워진다.

아이템: 마검 레반테인 (魔劍レヴァンテイン)

마검 레반테인은 공식적인 최강검으로 공격력이 무려 3000에 이른다. 레반테인을 얻었으면 다시 12층으로 내려가자.

지하 10층 결단의 시기 (英斷の時)

4×4블럭으로 이루어진 이곳에서는 미리 도착지점까지의 루트를 밟아서 결정하고 진행한다. 적색으로 표시되는 방은 적이 나타나는 대신 상자가 있고 녹색 방은 평온한 대신 아무 것도 없다. 이곳의 상자에서는 세리느의 궁극주문 메테오솜(メテオスォーム)과 아슈튼의 필살기 트라이에이스(トライエース)를 얻을 수 있다.



적	녹	녹	도착점
황	녹	적	적
녹	녹	황	황
시작	황	적	황

BOSS

지오가디안 (ジオ・ガーディアン)

힘의 장에서 나왔던 가디언의 강화판이다. 주문 같은 것은 필요없으므로 틈이 생기지 않도록 전원이 달려들어서 동시에 공격하자.

아이템: 바리안트 가드 (ヴァリアントガード)

지하 11층 황룡의 둥지 (皇龍の住處)

드래곤 타일런트를 쓰러뜨리면 스킬의 마지막 빈자리에 플로트가 생긴다. 플로트를 익히면 적을 공중으로 쳐올려서 공격하는 것이 가능해진다. 이곳에 있는 용사의 문은 2명만이 들어갈 수 있으므로 일단 앞에 보이는 탈출문장을 이용해 밖으로 나갔다가 파티를 2명으로 구성하여 다시 오자. 이번에는 지하 1층에서 무너지는 바닥을 이용하면 편리할 것이다.

BOSS

드래곤 타일런트 (ドラゴンタイラント)

여기서부터는 클리어가 조금 힘들어진다. 드래곤 타일런트는 공중에 떠있기 때문에 난무기만으로는 틈이 생기기 쉽다. 그러므로 주문은 포기하고 난무기가 있는 검사계열 2명과 원거리 공격이 용이한 오페라나 프리시스 정도로 파티를 구성하여 공략하는 것이 효과적이다. 적어도 레벨이 150이상은 되어야 제압이 가능할 것이다.

아이템: 스킬 '플로트(フロート)'

지하 12층 용사의 전당 (勇者の殿堂)

앞에 보이는 문으로 들어가면 바로 피닉스가 있다. 그는 일행이 성검의 전승자로서 자격이 있는지 자신이 확인해 보겠다고 한다.

문 옆의 석판에는 다음과 같이 적혀 있다.

'빛과 어둠, 성(聖)과 마(魔) 상반되는 두편이 상대할 때 성굴(聖窟)에의 길은 열리리라'

이제 다시 9층에 있는 봉인의 관으로 가서 마검 레반테인(魔劍レヴァンテイン)을 얻어오자. 피닉스가 다시 살아나 있지만 이번에는 4명이 올 수 있으므로 그리 어렵지 않을 것이다. 성검과 마검을 모두 가지고 오면 다음 층으로 통하는 문이 열린다.

BOSS

피닉스 (フェニックス)

같은 공중이라도 드래곤 타일런트의 경우는 한번 걸리면 계속 맞아주었지만 여기서는 얘기가 다르다. 피닉스는 아주 약간이라도 틈이 보이면 바로 무지막지한 마스터 어택을 시도해 오기 때문이다. 게다가 파티가 2명이라서 보조도 없이 모두 공격에 가담해야 하므로 부담이 더욱 커진다. 크로드의 경면찰(鏡面刹)이나 디아스의 몽환(夢幻)을 많이 성장시켜 놓았어야 어느 정도 피닉스를 묶어둘 수 있을 것이다.

아이템: 성검 파웰(聖劍ファーウェル)

지하 13층 앙익천사의 성굴 (昴翼天使の聖窟)

드디어 최하층이다. 양쪽 통로 끝에 있는 레버를 올리면 중앙의 문이 열린다.

BOSS

라바 (ラヴァー)

HP는 무려 1000만!!! 이동이나 주문사용에 있어 민첩성도 대단히 뛰어나다. 가브리에는 무게가 가볍기 때문에 난무기가 그다지 효과적이지 못하다. 또한 기술이 빗나갔을 때 생기는 긴 공백은 그대로 노아나 스타플레어 등 궁극주문세례로 이어지게 된다. 따라서 난무기보다는 슬레이어링을 장비한 상태에서 통상 공격으로 상대하는 것이 유리하다.



작지만 강하다

아이템: 백은의 트럼펫(白銀のトランペット), 앙익천사의 팔찌(昴翼天使の腕輪)

가브리에를 쓰러뜨리면 그녀는 자신의 악한 분신이 봉인되어 있다는 악기를 주고는 그것을 불러내어 죽여달라고 한다. 그것이 그녀의 해방



레버를 올리자

을 의미한다는 것이다. 가브리에가 사라지면 탤런트에 리듬감(リズム感)과 음감(音感)이 있는 캐릭터를 이용해 '악마의 선율(惡魔の旋律)'이라는 곡을 연주(演奏)하자(곡을 아직 안 만들어 두었다면 트럼펫용으로 작곡(作曲)하면 된다). 그러면 멋진 팡파르가 울려 퍼지고 바로 이세리아·퀸과의 전투가 시작된다.

BOSS

라바 (ラヴァー)

가브리에와 흡사하지만 더욱 강력하다. 정말 한계를 알 수 없는 적이다. 9999씩 한 5분 동안 공중에 띄워가면서 계속 때리고 있어야만 쓰러뜨릴 수 있을 것이다. 필자의 경우는 전원 레벨 255에 리바이벌 카드까지 사용했지만 간신히 전멸을 면하는 수준이었다. 도저히 인간적으로 상대하기가 싫다고 생각되는 경우에는 예의 버블(?)을 사용해 버리자.



놓치면 죽는다!

아이템: 앙익천사의 팔찌(昴翼天使の腕輪), 마검 레반테인(魔劍レヴァンテイン)

이제 일행은 의식 세계에서의 모든 시련을 극복해냈다. 현재의 상태라면 두려울 것이 없다. 가브리엘이나 란티스한테 원한이 있는 사람은 지금 네데로 돌아가서 가볍게 놀아줘도 괜찮을 것이다. gC

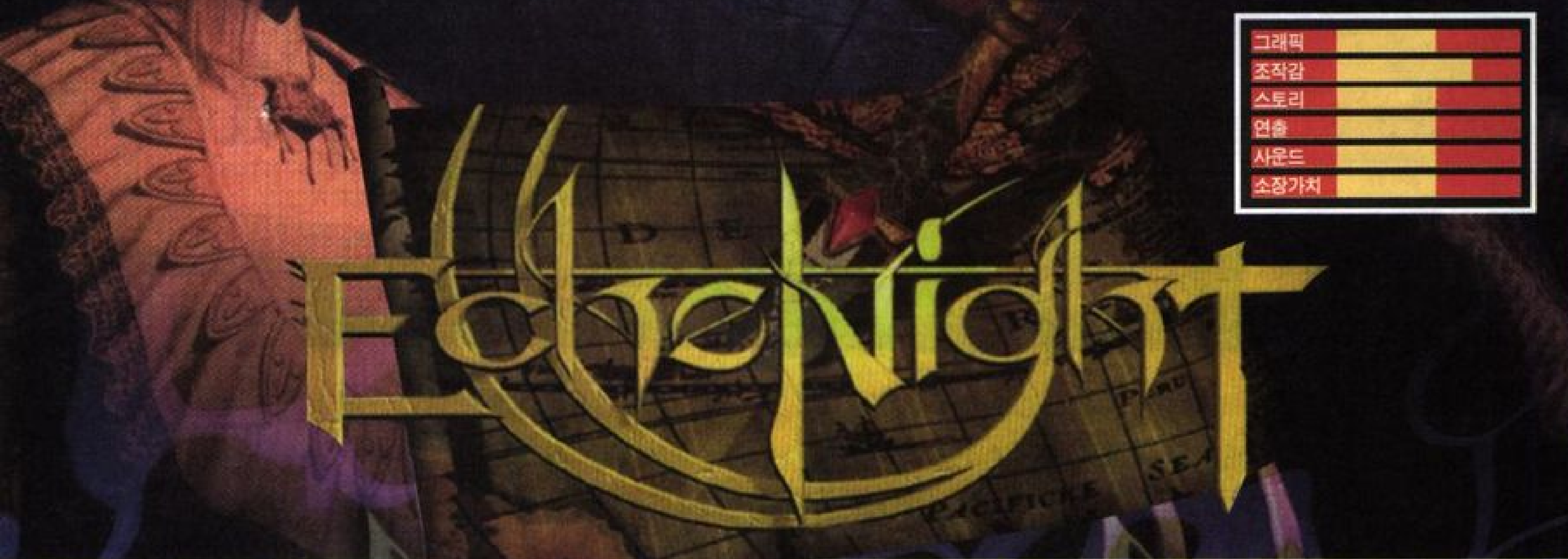
유령들의 한을 풀어주는 유람선 여행

에코 나이트

『아머드 코어』, 『킹스필드』, 『쉐도우 타워』 등의 게임으로 우리에게 잘 알려진 프롬 소프트가 처음 시도한 3D방식의 어드벤처 게임, 이것이 바로 『에코나이트』다. 스토리가 현실과 과거를 복잡하게 엮어나가는 형식이라서 조금 난해하기는 하지만 게임에서 느낄 수 있는 공포감, 긴장감 등은 마치 공포영화를 연상케 한다.

제작사: 프롬 소프트웨어
장 르: 어드벤처
발매일: 8월
발매가: 5,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치





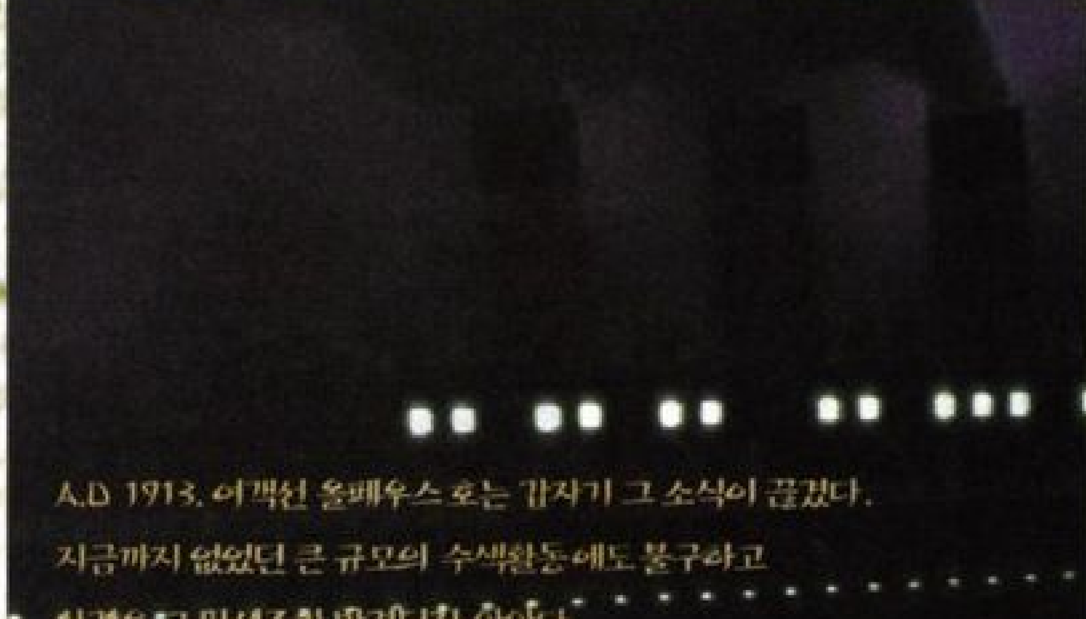
게임에 들어가기에 앞서

이 게임의 특징은 현실 세계와 과거 세계를 계속 왔다갔다한다는 점이다. 하지만, 일정 조건을 충족시키지 않으면 다음으로 넘어갈 수 없는 곳도 있기 때문에 잘못 진행되는 경우는 없다. 게임 오버가 되는 것은 주인공의 에너지가 0이 되었을 때 뿐이다. 모든 장소 중에서 의미 없는 곳은 없다는 점을 감안하면서 주의깊게 게임에 임한다면, 그리 어렵지는 않을것이다. 그럼, 지금부터 공략에 들어가기로 하자.

게임진행 키 설명

방향키	이동	×버튼	취소 (오래 누르고 있으면 주인공이 몸을 낮춘다)
□버튼	아이템불러오기	셀렉트 버튼	메뉴보기
○버튼	선택	L1, L2 버튼	시점을 위아래로 이동(동시에 누르면 원래 시점으로 돌아옴)
△버튼	보기	R1, R2 버튼	좌우로 수평이동

오프닝 사라져 버린 올페우스호



갑자기 사라져 버린 올페우스호

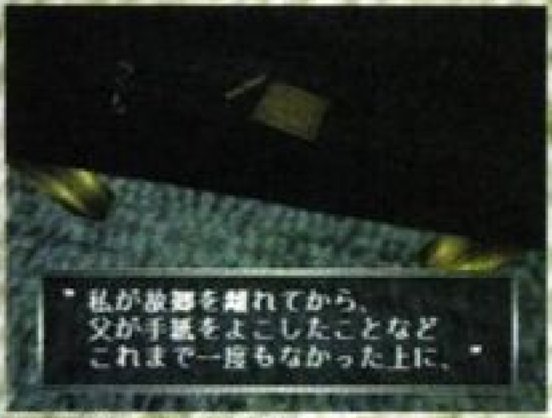


프롤로그



현실 세계, 주인공의 집

1937년 미국. 그 날 나에게 온 한 통의 편지는 너무나도 기묘한 것이었다. 보낸 사람은 헨리.오즈몬드. 나의 아버지다. 내가 고향을 떠난 후, 아버지가 편지를 보낸 적은 이제까지 한 번도 없었던 데다가, 봉투 속에 있었던 것은 한 번도 본 적 없는 작은 열쇠뿐이였다. 아버지는 편지로 무엇을 전하시고 싶었던 것일까?



아버지가 보낸 편지… 열쇠가?

따르릉 따르릉~(전화벨이 울린다)
"리처드. 오즈몬드씨? 여기는 행커 경찰입니다. 실은 당신 아버님에 대해서 약간 할 이야기가…."

아버지의 집

주인공은 경찰과 함께 불에 타버린 아버지의 집으로 향한다.

경찰: …당신 아버지도 상당히 이상한 사람이군요. 이런 외진 곳에서 혼자 살다니. 자기 집이 불타버렸는데, 어딜 간 건지….

경찰차가 집 앞에 도착한다.

경찰: 자, 내리세요.

주인공과 경찰관은 집안으로 들어간다.

경찰: 당신은 주인의 가족이니까, 특별히 둘러봐도 상관없어요. 하지만, 너무 흐트러뜨리면 안돼요, 아직 조사중이니까. 이런 곳에서 혼자 살면 뭐가 좋은지 난 모르겠군요. 아버지가 화가였던 것 같던데, 그런 사람들은 다 이런가요? 그러고 보니, 그림 도구도 안보이고, 이상한데….


불에 완전히 타버린 집

본격적인 게임의 시작

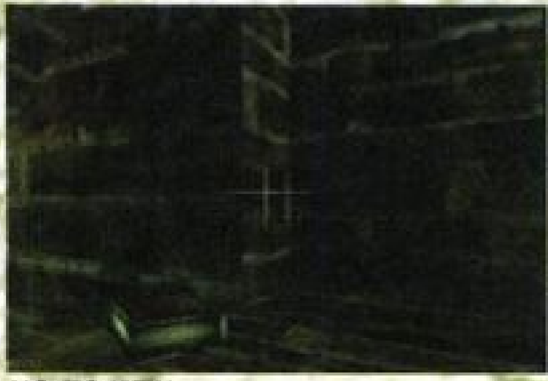
여기서부터가 본격적인 게임의 시작이다. 우선 불에 탄 집안을 둘러보자. 그러면 오른쪽에 나무로 된 문이 보일 것이다. 이제 그 문으로 들어가자. 그러면 작은 통로가 나온다. 왼쪽은 복도, 오른쪽에는 문이 있다. 왼쪽의 복도로 가서 다시 꺾어지면 바닥에 작은 태엽이 있다. 이것을 줍자. 그리고 복도 반대편에 있는 문으로 들어가자. 방안을 둘러보면, 큰 괘종시계가 걸려있는 것 외에는 특별한 점이 없다. 이 괘종시계에 다가가서 열어보려고 하면 잠겨 있어서 열지 못한다. 이 시계를 여는 열쇠는 바로 아버지가 보낸 그 열쇠다. 아이템을 불러와서 열쇠를 선택하면 시계가 열릴 것이다. 이제 화면을 오른쪽의 태엽 구멍에 맞추고, 아까 주웠던 태엽으로 감아주면 된다. 이제 시계 바늘이 돌면서 시계가 움직이면서 작은 통로가 나오게 된다. 몸을 움츠리고 안으로 들어가면 초점과는 상관없이 붉은 책을 보게 된다. 갑자기 주인공은 붉은 책의 과거로 빨려 들어가는데….



바닥에 떨어져 있는 태엽을 줍자


시계 안에 태엽을…


통로가 나왔다


붉은 책을 발견!!

과거세계, 열차

기차역에서 금발의 청년이 기차에 타는 장면부터 과거 세계가 시작된다. 이런 과거세계에서는 주인공이 할 수 있는 일은 별로 없다. 거의 대부분이 어떤 아이템을 찾으러 오거나, 유령들의 미련을 해결해주는 것이다. 이번 과거는 붉은 책에 의한 것으로 아버지의 과거를 알기 위해 온 것이다.


달리는 기차~ 어디까지 가나~?

기차가 터널에 들어가면 주인공이 움직일 수 있게 된다. 차장, 금발의 청년, 옆 칸의 노인과 아이와 이야기를 할 수 있다. 각기 하는 말은 다음과 같다.

차장: 손님, 터널 통과 중에는 좌석에서 일어나시면 안됩니다.

청년: 뭐야? 용건이 없다면 다른 곳으로 가 줘.

노인: 뭔가? 자네는?

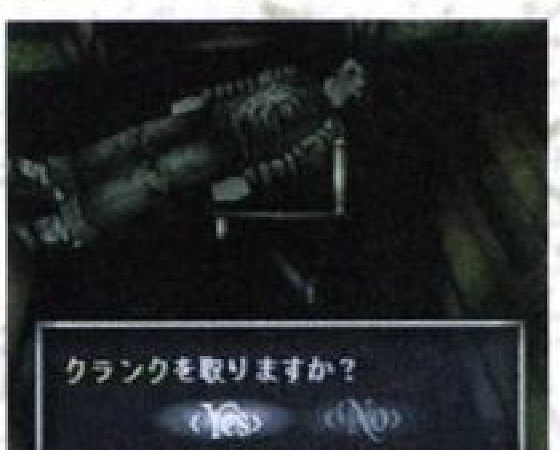
소녀: 할아버지가 여행가자고 해서…, 가기 싫다고 했는데….



사람들과 이야기해 보자

노인과 소녀가 있던 차량에서 나오

면, 청년이 그 차량으로 들어가고 문을 걸어 잠근다. 할 수 없이 이전 칸으로 돌아오면 차장이 쓰러져 있고 그 옆에 크랭크가 떨어져 있는 것을 발견할 수 있다. 이걸 줍고 다시 나오자. 문 옆에 있는 사다리를 통해 열차 지붕으로 올라가자(절대로 떨어지지 않으므로 안심해도 된다). 앞쪽에 창이 있으니 크랭크를 이용해서 창문을 열자. 그러면 자동으로 이벤트가 시작된다.



크랭크를 줍자


크랭크로 창문을 열고….

청년이 노인에게 총을 겨누고 있고, 노인은 손녀에게 총을 겨누고 있다.



청년 : 무슨 속셈이냐!!
노인 : 못 들었나? 자네가 총을 내려놓지 않으면 이 아이는 죽는다고 했네.
청년 : 무슨 소리야! 그 아이는 네 손녀잖아!
노인 : 물론, 내 귀여운 손녀다. 하지만, 자네가 노리고 있는 사람은 나 혼자 뿐일텐데? 가족이라고 해도 손녀는 상관없는 사람일세. 어때, 죽도록 놔둘 수 있나?
청년 : …이 녀석…!
노인 : 자네가 나를 노리고 있던 것은 이미 알고 있었네. 그래서 이렇게 준비를 했지. 이렇게 말하긴 뭐하지만, 자네는 이런 일에는 어울리지 않아. 너무 솔직하고, 정의감이 강해. 무엇보다도, 사람을 죽이기에는 너무 착해. …그렇기 때문에 여기까지 쫓아왔겠지만.
청년 : …
노인 : 손녀의 목숨은 자네의 손에 달려있네. …어떡할텐가?

청년은 고개를 흔들며 총을 내려놓는다

노인 : 아무래도, 내가 이긴 것 같군.



총을 겨눈 노인과 청년

그 순간 '탕'하는 총소리와 함께 청년이 쓰러진다.

노인 : 바보 같은 녀석…

그때, 문 밖에서 승무원이 소리친다.

승무원 : 손님! 손님! 괜찮으신가요?
노인 : 에잇! 시끄러운 놈이군!!

승무원을 만나러 노인이 나간다.

노인 : …것도 아니야…. …아무 것도 안 들은 걸로…. …이걸로….
승무원 : …네? …하지만…. …고맙습….

청년이 일어나고, 청년의 몸에서 파란 돌이 떨어진다.

청년 : …윽…. …도, 돌이….
소녀 : …오빠…, 괜찮아요…?
청년 : 미안해…, 무서웠지…? …넌, 할아버지를 …좋아하니?
소녀 : …할아버지…, 무서워….
청년 : …너의, …너의 할아버지는…, …악마에게 씌였어…. …나는 그 악마를… 쫓아서…. 이 파란 돌과 함께…. …다시 너와 만날 때까지…, 이 돌을… 맡아주지 않을래? …틀림없이 널…, 지켜줄 거야…. 어떤 일이 있어도….

청년은 소녀에게 파란 돌을 건네준다.

청년 : …이름을 …물어봐도 될까?
소녀 : …클레아 …록웰….
청년 : …난 헨리. …헨리.오즈몬드. …언젠가 다시, 반드시…. …잘 있어, 클레아….

노인이 다시 돌아온다.

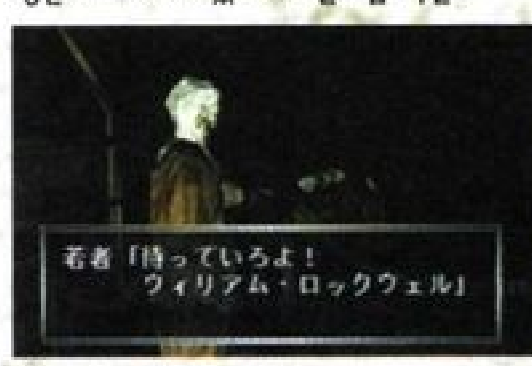
노인 : 정말, 신경쓰이게 하는군. 돈을 받고 빨리 가면 될 것을….
노인 : 그 돌을 가진 놈이니, 그렇게 간단하게는 죽지 않겠군.

노인은 청년을 쫓아간다.


금발의 청년은 "클레아"라는 이름의 소녀에게 파란 돌을…

이제 다시 움직일 수 있게 된다. 왔던 길로 되돌아가서 계단을 내려가자. 이제 문이 열려서 안으로 들어갈 수 있다. 핏자국을 따라서 반대편 문으로 나가면 이벤트를 볼 수 있다.

청년 : 알고 있는 거냐? 너 자신도… 악마에… 빨려 들어가고…. 이 정도로… 죽을 순….
노인 : 잔말 말고, 이번에야말로 죽어줘야겠네.
청년 : 기다리고 있어라! 윌리엄.록웰!



열차에서 뛰어내리는 금발의 청년


붉게 빛나는 칼을 든 잔인한(?) 노인, 윌리엄.록웰

노인 : 도망갔군. 녀석… 간단하게 죽진 않겠지…. 하지만, 넘겨 줄까보냐. …그 누구라도….

현실세계 아버지의 집 2

다시 현실 세계인 아버지의 집으로 돌아온 주인공. 붉은 책을 클릭하여 줍도록 하자. 이제 앞에 보이는 계단으로 내려가서 문을 열면 작은 방이 나온다. 안에는 두 개의 석고상과 그림이 하나 있을 뿐이다. 그림을 자세히 보면 석고상 두 개가 서로 마주보고 있는 것을 알 수 있다. 그림처럼 배치시켜 보자(오른쪽의 석고상은 고정되어서 움직이지 않는다). 앞에 놓여 있는 의자를 다른 장소로 옮기고, 왼쪽에 있는 석고상을 집어서 의자가 있던 장소에 놓는다(석고상의 방향은 상관없다). 그러면 석고상이 저절로 움직여 서로 마주보게 되고, 그림 속의 석고상이 사라지면서 배 그림이 나온다. 주인공은 배 그림 속으로 빨려 들어간다.


석고상을 마주보게…


배의 그림 속으로!!

사라진 배, 올페우스호

지하실의 이벤트를 마치면, 드디어 이 게임의 주무대인 올페우스호로 오게 된다. 1층에서는 게임 진행에 필수적인 "영혼의 해방"을 실행해야만 한



다. 해방할 영혼은 선장, 약혼반지의 선원, 빛을 찾는 선원의 3명. 이들의 영혼을 해방시키면 지하실로 내려갈 수 있다.

선장 : …누구냐…? …여기서… 무엇을 하고 있지? …따라와라….



올페우스호의 선장

선장을 따라서 선장실로 들어간다

선장 : 여기에서… 나가서는 안된다…. …밖으로 나가서는 …안된다 …알겠나….

선장은 말을 마치자, 밖으로 나간다.

이제 방대한 스토리가 플레이어를 기다리고 있다. 우선은 안을 둘러보자. 서랍이나 책장 등은 앞으로도 계속 나오므로 모조리 열어보도록 하자. 귀중한 아이템을 얻을 수도 있다. 일단 바닥을 잘 살펴볼 것, 서랍 속을 모조리 뒤질 것, 어디든지 가면 우선은 불을 켤 것, 이 세 가지를 습관화 해야만 게임을 클리어하기가 용이할 것이다. 일단, 선장실 책상 서랍을 열려고 하지만 의자에 걸려 열리지 않는다. 의자를 치우고 오른쪽 서랍에서 체력 회복제를 얻자. 이 아이템은 체력을 무조건 Best로 만들어 준다. 쇠로 된 문은 두 개 모두 바깥으로 나가는 문이다. 방 가운데에 있는 네모난 문을 열자. 침실이 나오는데 침대 옆의 받침대에 수첩이 한 권 있다.

이 수첩을 얻으면 메뉴 항목에 'Note'라고 쓰인 항목이 추가되는데 주인공이 만났던 사람들에 대한 정보가 수록된다. 자세히 읽어보면 그 영혼을 해방시키기 위한 조건을 알 수 있다. 옆에 있는 옷장은 철사로 손잡이를 조여 놓았기 때문에 열리지 않는다. 이제 더이상 할 수 있는 일이 없으므로 밖으로 나가자. 밖으로 나가면 웃음소리가 들리고 소녀 유령이 나타나서 주인공을 공격한다(회피 불가). 소녀 유령이 앞으로 다가오면 불이 켜지면서 유령은 사라진다.



참고로 말해서 유령에 의해 주인공이 대미지를 입으면 왼쪽 상단의 체력 게이지가 나타난다.

체력은 Best, Good, Normal, Wound, Danger의 5단계가 있으며 Danger에서 한 번 더 맞으면 게임 오버가 된다. 체력은 항상 Good 이상으로 유지하는 것이 좋다.


책상 서랍에 있는 체력 회복제를 얻자



이것이 가죽으로 된 수첩. 반드시 챙기자


소녀의 유령, 으아~ 무서워!

선수통로에서 어떤 목소리가 들린다.

목소리 : 빛이다. 놈들은 빛을 싫어한다. …나는 이 배에 있는 힘과 싸우지 않으면 안된다.

그것이 나의 운명…. 모든 것이 끝나면 데리러 오마. 그때까지 여기에 있도록 해라. 밑으로 내려가면 안된다. 알았지, 리처드….

앞서 말한 습관 중에서 '어디든지 가면 불을 켤 것', 이것의 중요성을 알게 된다. 불을 켜야만 유령의 공격을 당하지 않으며 만일 불을 켜지 않으면 10초 정도 후에 소녀 유령이 반드시 나타나서 공격을 해온다. 이제 다른 곳으로 가보자. 계단 뒤쪽의 철문으로 들어가면 접속용 통로라는 곳이 나온다. 옆에 문이 하나 있고, 밑으로 가는 계단이 두 군데. 지금은 문이 잠겨있기 때문에 계단으로 내려가도 진행할 수 없다. 우선 불을 켠 후, 철문으로 다시 나가자. 접속용 통로에 있는 문은 선구창고로 펜치를 얻을 수 있지만 불을 켜지 않으면 소녀 유령에게 공격당하기 쉽다. 복도 밖으로 나갈 때에는 이왕이면 반대편 문으로 나가서 그쪽 선수통로의 불도 켜도록 하자.

선수통로로 나와서 계단을 통해 2층으로 올라가서 살펴보면 유령이 한 명 있다. 난간에 기댄 이 유령에게 말을 걸어보자(다른 유령이 있는 공간에는 소녀 유령 같은 나쁜 유령들이 출현하지 않는다).

선원 : 이런 배에 타는 게 아니었어. 꼭 돌아간다고 맹세했는데…. 이럴 줄 알았으면, 그녀 곁에 있어줄 걸 그랬어. …지금쯤 어떡하고 있을까….


어딜 가든지 우선은 불을 켜자!!



선원에게 말을 걸어 보자

과거세계 유원지

주인공은 선원의 과거 세계인 유원지로 오게 된다. 앞에 보이는 여자는 선원의 약혼녀다. 우선 약혼녀에게 말을 건 후, 뒤쪽으로 가서 선원에게 말을 걸자. 그러면 해야 할 일이 무엇인지 알 수 있을 것이다.



여자 : 마지막 밤인데, 그 소중한 약혼반지를…. 어디서 떨어뜨린 거지?

안쪽으로 걸어가서 선원에게 말을 걸자.

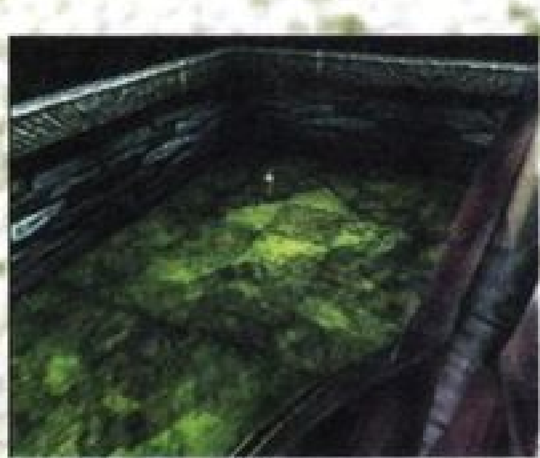
선원 : 내일이 출항이군…. 당분간은 못 만나겠구나…. …늦네…. 무슨 일일까…?


선원의 약혼녀


살아있을 때의 선원. 약혼녀를 기다리고 있다

선원은 출항하기 전에 약혼녀를 만나기로 약속했다. 하지만 약혼녀가 약혼반지를 잊어버려서 만나러 가지 못하고 있다. 주인공이 할 일은 한 가지. 바로 약혼반지를 찾아주는 것이다. 유원지내를 돌아다니면 캄캄한 길이 하나 있다. 그 안으로 들어가 보자. 좁은 공간에 회전목마가 있는데,

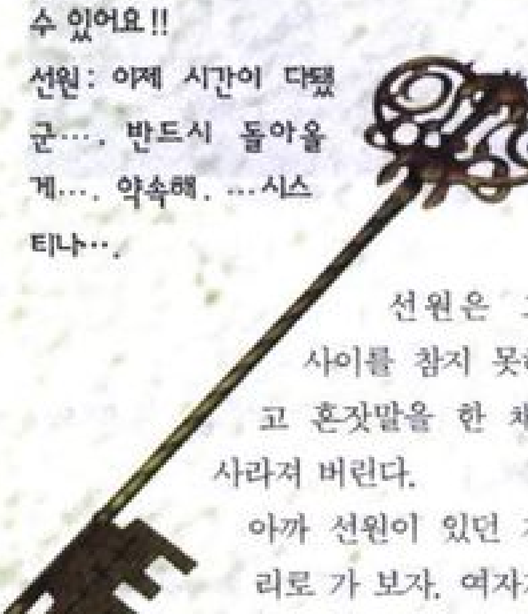

회전목마를 타자


약혼반지 발견!

그냥 무시해서는 안된다. 이 회전목마를 탄 다음, 시야를 왼쪽으로 조금만 이동시키면 모서리에 무언가 반짝반짝 빛나는 것이 있다는 것을 발견할 수 있다. 장소를 잘 기억해두었다가 회전목마에서 내리면 그곳으로 가보자. 아니나다를까, 그것은 바로 약혼반지다. 이제 반지를 주워서 여자에게 가져다주자.

여자 : 아! 이거예요 !! 이제 그 사람을 만날 수 있어요 !!

선원 : 이제 시간이 다됐군…. 반드시 돌아올게…. 약속해. …시스티나….



선원은 그 사이를 참지 못하고 혼잣말을 한 채, 사라져 버린다.

아까 선원이 있던 자리로 가 보자. 여자가 혼자 서 있을 것이다. 여자에게 말을 걸어보면 여자가 약혼반지를 다시 준다.



시간이 다 되어서 떠나는 선원


선원을 만나면 약혼반지를 전해달리는 약혼녀

여자 : 역시 늦어버렸어. …처음 보는 분에게 부탁하는 건 좀 그렇지만, 제게는 시간이 없어요. 만일, 만일 어딘가에서 그 사람을 만나게 되면 이걸 전해주세요. 번거롭겠지만, 부탁…, 콜록, 콜록.

현실세계 올페우스호 2층

올페우스호로 다시 돌아온 주인공. 선원에게 약혼반지를 건네주자.

선원 : …!! 그, 그런! 내가 그녀를 잊을 리가…. 미안해, 시스티나…. 고마워, 전해줘서. 나도 그녀 곁으로….

선원이 말을 마치자, 그의 영혼은 해방된다. 이런 식으로 유령의 미련을 해결해주면 '영혼의 해방'이 이루어진다. 유령이 사라지면 '아스트랄 피스'라는 유리공을 남기는데, 이것은 나중에 성수와 교환할 수 있다. 성수는 체력을 한 단계 회복시켜 주거나 유령의 공격 등으로 중독이 되었을 때 치료해주는 역할을 한다.


해방되는 선원의 영혼



이것이 바로 아스트랄 피스

조종실에 들어가면 우선 불을 켜고 큰 테이블 옆으로 가자. 밑에 보면 작은 손잡이가 떨어져 있다. 그냥은 주울 수 없으므로, 웅크려서 줍자. 반대편으로 걸어가면 바닥에 작은 바닥 문이 있다.

손잡이를 문에 끼워서 열어 보면 올페우스호의 내부 설계도를 얻을 수 있다. 주인공이 지나왔던 곳만 표시되지만, 지도에는 가지 못했던 곳이라도 문은 표시되므로 잘 활용하자. 테이블 옆의 찬장을 열면 체력 회복제 두 개를 얻을 수 있다. 이제 조종실에서 나와 복도를 쭉 가보면, 쇠로 된 큰 문이 있다. 이 안으로 들어가자.


손잡이를 얻자



올페우스호의 설계도 발견!



설계도로 배의 내부 구조를 볼 수 있다

안에 들어가면 유령 남자 한 명과 벽에 걸린 빨간 전화기가 보인다. 이 전화기가 바로 세이브하는 곳으로 전화를 들면 자동적으로 세이브가 된다. 전화기는 몇 군데 없으므로 장소를 잘 기억해두어야 한다. 이곳은 전원을 올려도 퓨즈가 끊어졌기 때문에 불이 들어오지 않는다. 이제 남자에게 말을 걸어 보자.




여기가 해도실. 불이 안 켜진다

선원 : 어둡다…. 놈이 온다…. 열쇠를 잠가놨는데, 어떻게….

주인공은 다시 선원의 과거로 빨려 들어 간다.

과거세계 항구

선원 : 이봐, 잠깐 비켜. 바쁘단 말이야. 방해하지 말아.

짐을 진 선원이 비키라면서 지나간다. 그를 따라가면 옆에 고무장갑이 보인다. 이걸 주우면 선원이 주인공에게 말을 건다.


이 고무장갑을 줍자



유령에게 공격당하는 선원

선원 : 이봐, 도대체 뭘…

'덜커덕' 하고 상자 하나가 흔들린다.

선원 : 뭐, 뭐야 ?

상자가 터지고 소녀 유령이 나타나 선원에게 다가간다.

선원 : 뭐야, 이건 ? 우와와, 오지마 ! 이쪽으로 오지마 !

현실세계 올페우스호 2층

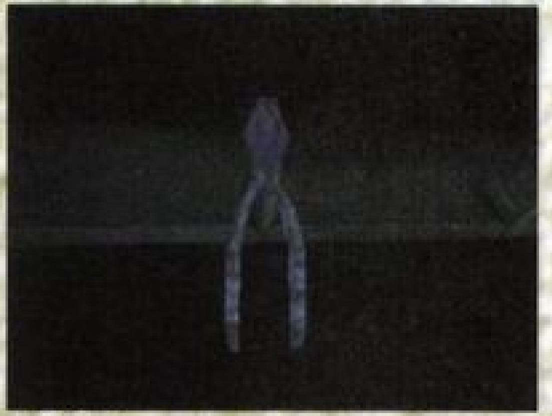
선원은 소녀 유령을 무서워하는 것 같다. 그렇다면 해도실의 불을 켜주면 되는 것이다. 그러나 이미 말했듯이 해도실의 불은 켜지지 않는다. 이제 복도로 나가서 아래층으로 내려가자.



선구창고 앞의 복도로 가면 단자가 있다. 열어보면 오른쪽 퓨즈가 없는 것을 알 수 있다. 그렇다면 퓨즈 대용으로 어떤 것이 좋을까? 그렇다 선장실의 옷장을 잠궈놓은 철사를 사용하면 된다. 그러나, 철사는 꽁꽁 묶여서 떨어지지 않는다. 뭔가 연장이 있어야 할 듯…, 결국, 선구창고의 펜치를 사용할 수밖에 없다. 소녀 유령에게 공격당할 각오를 하고 선구창고로 들어가자. 왼쪽 구석에 펜치가 걸려 있으니 잽싸게 입수하자. 타이밍만 좋으면 소녀 유령에게 공격당하지 않고도 나올 수 있다(1~2번 정도 공격당하는 것은 감수해야 할 것이다). 소녀 유령의 정면에서 멈추면 100% 공격당하므로 주의하자. 펜치를 입수했으면 선장실로 향하자.



이곳에서는 소녀 유령의 출현을 막을 수 없다



펜치 입수!

선장실로 왔으면 침실로 들어가서 옷장 문을 묶은 철사를 펜치를 이용해서 끊자. 그러면 자동적으로 옷장이 열리고 한 권의 책(혜성의 책)을 습득하게 된다. 그리고 다시 과거 세계로 향하는 주인공.

??: 기다리고 있었다…, …자, 이쪽으로….



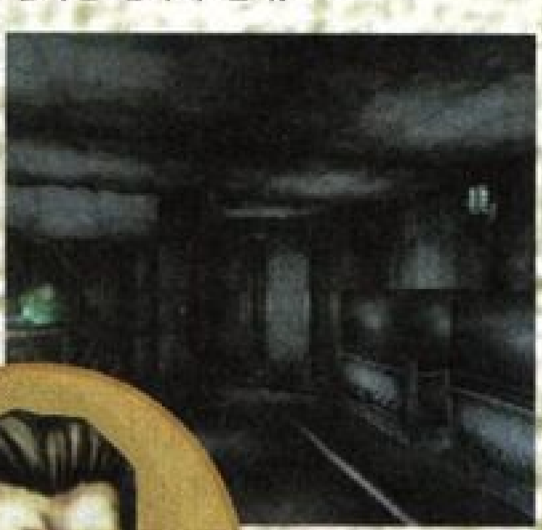
옷장이 열리고 그 안에는 한 권의 책이?

과거세계 천문대

천문대에서는 어떤 사람을 만나야 한다. 지구본 건너에 엘레베이터가 보일 것이다. 오른쪽에 있는 단추를 누르면 자동으로 탑승한다. 안에는 버튼이 3개 있는데 2층은 누를 수 없으므로 3층을 누르도록 하자. 3층의 오른쪽 벽에 태양과 혜성의 그림이 있고 왼쪽 벽에는 태양의 조각판이 있다. 혜성의 책을 읽어보면 다음과 같이 쓰여 있다.

"모든 영혼들이여
헤매는 영혼들이여
나는 기다리고 있다
별이 사는 집에서
운명에 도전하는 자여
운명에 헤매는 자여
나는 기다리고 있다
별이 사는 집에서 태양의 저편에서
태양에 혜성을 바치는 자여
나는 기다리고 있다
나는 기다리고 있다"

왠지 어려워 보이지만 뜻은 아주 단순하다. 즉, 태양의 조각판에 혜성의 책을 사용하라는 뜻이다. 이렇게 해보면 이상한 방으로 이동되어 어떤 남자를 만나게 된다.



이곳은 바로 천문대





이상한 남자와 만나게 되는데…

남자: 자, 들어오게. 어떤가, 배 여행은. 꽤 재미있어 보이는데. 그렇게 긴장할 것 없네. 나에게는 조금 신기한 힘이 있을 뿐이니까. …나는 눈이 안보이네. 대신 만든 것이 자네가 갖고 있는 책일세. 그 책은 세상을 돌고, 나는 그 속에서 세상을 볼 수 있다네. 그래, 많은 세상들을 말일세…. 큭큭큭…, …그런데, 자네는 재미있는 물건을 갖고 있군. 자네가 찾은 유리공 말이야. 그걸 양보해 줄 순 없겠나? 그것은… 그래, 간단하게 말하자면 한 종류의 에너지야. 나에게는 어떤 목적이 있어서, 그걸 위해서는 그것이 필요하거든. 물론 그런대로 보답은 하겠네. 반드시 도움이 될 거야. 어떤가, 승낙해 주겠나?

남자에게 아스트랄 피스를 준다.

남자: 다행이군. 그럼, 이것을 가져가게. 이것은 내가 만들어낸 특별한 약일세. 미약하나마 사람에게 붙은 악마의 힘을 물리치는 효과가 있지. 어떤가, 지금의 자네에겐 필요하지 않나? 후후후…, 그 책을 갖고 있는 한 이곳에는 언제든지 올 수가 있네. 또 오도록 하게, 기다리고 있을테니.

주인공이 뒤쪽에 있는 문으로 나가려고 하는 순간, 남자가 다시 말을 한다.

남자: 이런, 중요한 일을 잊고 있었군. 자네에게 이것을 주겠네. 이 돌은 자네의 운명을 쥐고 있네…, 소중히 간직하도록 하게…, 후후후후….

남자로 부터 파란 돌의 조각을 받는다.



파란 돌을 받자!!

이곳에서 파란 돌의 조각을 받으면 이벤트는 끝난다. 이후의 스토리에서 유령들의 영혼을 해방시켜주면 계속해서 아스트랄 피스가 얻을 수 있는데 이것을 남자에게 갖다주면 모두 성수와 교환해준다. 주인공은 아스트랄 피스가 필요없으니 모조리 교환하도록 하자. 앞으로도 태양의 조각판이 자주 보이는데, 그때마다 혜성의 책을 이용하면 이곳으로 올 수 있다. 참고로 아스트랄 피스를 전부 교환해야만 베스트 엔딩을 볼 수 있으므로, 배 안의 모든 유령들의 영혼을 해방시켜주어서 아스트랄 피스를 전부 교환할 수 있도록 하자.

현실세계 올페우스호

선장실로 돌아오면 철사를 줍자. 이제 선구창고 앞의 복도로 가서 단자를 열도록 하자. 이때, 주의할 점은 철사를 그냥 끼우려고 하면 감전되므로 반드시 고무 장갑을 착용해야 한다는 것이다(△버튼). 이제 철사를 끼웠으면 해도실로 가서 불을 켜자.



고무장갑을 낀 다음, 철사를 끼우자

해도실의 불을 켠 다음, 선원에게 말을 걸어보자

선원: 빛이다…, 이제 더이상… 놈은 오지 않아….

선원이 사라진 후, 의자를 보면 열쇠가 떨어져 있다. 이 열쇠가 바로 지하실의 열쇠이다. 이걸 얻은 뒤, 밖으로 나가면 선장이 기다리고 있다.



의자에 열쇠가!!

선장: 모두 죽어버렸어, 그 폭풍이 있던 날…. 여기에 있는 것은 그림자다. 예전의 자기 모습을 가진 그대로의 그림자…, 나는 구원이 오는 날을 …계속 기다리고 있었다. 이 배를 구해주게….

올페우스호 지하1

선장 역시 아스트랄 피스를 남기고 사라진다

이제 지하실로 내려가자. 오른쪽에 있는 단추 3개로 불을 켠 다음, 문을 열고 들어가자. 앞으로 가서 보면 문과 왼쪽에 계단이 있다. 이 계단을 내려가서 보면 잠겨져 있는 철문이 있다(비상출구라고 하는데…). 문 저편에는 복도가 또 하나 있고 윌리엄의 집사가 있다. 그는 정장 차림이 아니면 이곳을 들어가지 못한다고 한다.

할 수 없이 되돌아와서 다른 쪽 복도의 문으로 가자.

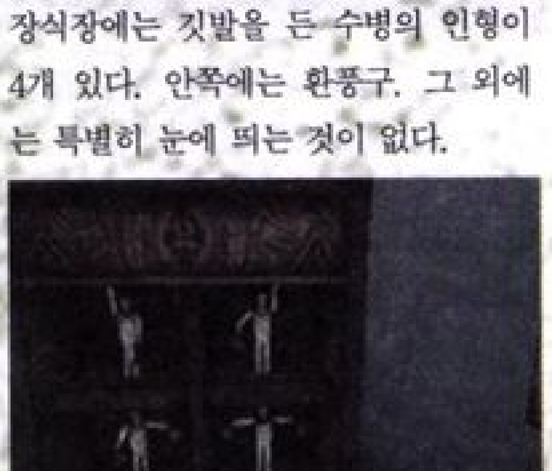
긴 복도가 있고, 방이 왼쪽에 3개, 오른쪽에 3개, 정면에 하나 있다.

앞쪽의 왼쪽 방이 도서실, 오른쪽이 흡연실, 중간 왼쪽 방이 손님 방 A, 오른쪽이 B, 안쪽 왼쪽이 손님 방 C, 오른쪽이 D, 마지막으로 제일 안쪽에 보이는 큰 방이 특별손님 방이다.

우선 흡연실에 들어가 보자. 불을 켜면 피아노와 책상, 의자, 카운터가 보인다. 여기서는 벽에 걸린 그림들을 주의깊게 관찰하는 것이 좋다. 카운터 너머의 찬장에는 술이 4병 들어있는데 각 술병에는 도끼, 사람, 뱀, 칼의 그림이 붙어 있다.


이곳이 바로 흡연실

이제 도서실에 들어가자. 오른쪽 장식장에는 깃발을 든 수병의 인형이 4개 있다. 안쪽에는 환풍구. 그 외에는 특별히 눈에 띄는 것이 없다.

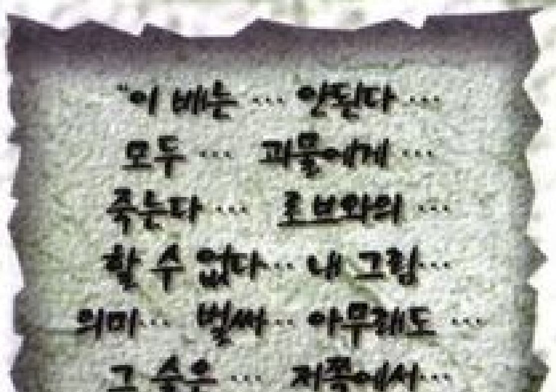

도서실 장식장의 수병 인형들

복도로 나가면 벽에 기대어 앉아 있는 남자에게 말을 걸자.

술꾼: 누구야, 당신…. 모두 죽었어…. 틀림없이 에드도…. 녀석… 안쪽 방에 들어가더니 갑자기 이상해져서…. 셋이서 가둬버렸어. 장식장 뒤에…. 친한 친구였는데…. 에드…, 너하고 술이 마시고 싶다….

이 남자의 왼쪽에 있는 컵을 줍도록 하자. 여기에 술을 따라 주면 영혼이 해방될 것 같은데, 문제는 어떤 술인가 하는 것이다. 손님 방 B에는 아무 것도 없다. 손님방 A로 가보자.

손님방 A의 불을 켠 다음, 책상 위를 보면 칼로 책상을 파서 글을 새긴 흔적이 있다.



별로 특별한 것은 없고 캠버스와 그림 도구가 있을 뿐이다. 아무래도 에드라고 하는 사람이 묵었던 방인 것 같다. 이제 흡연실로 가보자.

아까 처음에 왔을 때 그림을 잘 살펴보았다면 그림 중에 에드의 그림이 있다는 것을 알 수 있을 것이다. 그 그림대로 술을 만들면 되는 것이다. 두 마리 뱀과 도끼를 든 사람이 그의 그림으로 E.M이라는 이니셜이 새겨져 있다. 이제 카운터 뒤로 가서 찬장을 열자. 왼쪽 찬장에 도끼와 사람의 그림이 있는 술이 있으니 한 번씩 컵에 담자. 오른쪽 찬장에는 뱀과 칼의 그림이 있는 술이 있는데 뱀의 술만 두 번 담자(두마리 뱀이니까). 이제 복도에 있는 남자에게 이 술을 갖다주자.


그림에 E.M의 이니셜이 있다


술을 제조하자

남자: …뭐야, 이건…? 이 색깔…. 에드의 술과 똑같아….

남자가 술을 마신다.

남자: …헤헤, 뭐야. 아무런 맛도 없잖아…. 헤헤헤…. 그럼…지. 죽은 사람에게 술 따윈 …필요 없겠지…. 당신, 녀석을… 에드를 꺼내줘. 메달 중 하나는 도서실의 환풍구에 버렸어. 나머지 2개는 저쪽의 두 명이….

남자가 사라지면 수병의 메달 B가 생긴다. 이것을 얻은 다음, 게스트 룸 C로 가보자.

이곳은 이상하게도 전등 스위치가 켜지지 않는 방이다. 잘 보면 웬 여자가 침대에 앉아있다. 그녀에 말을 걸어 보자.

언니: 당신, 이 배의 사람이 아니군요.… 아직 살아있는 걸 보니. 반대편 방에 그 애가 있어요. 디아나가…, 내 쌍둥이 동생이…. 난 디아나의 일이라면 무엇이든지 알 수 있어요. 나하고 똑같으니까…. 저 괴물…, 저 놈때문에…. 디아나….

그녀의 얘기를 잘 생각해 보면 이 방안에서 일어난 일은 손님 방 D에서도 똑같이 일어난다는 얘기가 된다. 손님방 D로 가보자. 역시 침대 위에 한 여자가 앉아 있다. 그러나 앞으로 조금만 전진하면 화장실 문이 열리면서 유령이 나온다. 공격당하기 전에 빨리 방을 나가자.


화장실의 처녀 유령

동생: 오지 말아요…, 그대로 나가주세요…. 빨리!

다시 C방으로 가보자. 이곳에서 일어난 일은 손님 방 D에서도 일어난다고 사실을 상기해보자.

왼쪽에 보면 무거운 쇳덩어리가 하나 있다. 이것을 화장실 문 앞으로 옮긴 다음, 손님 방 D로 가도록 하자. 신기하게도 이 방에도 쇳덩어리가 화장실 문 앞을 가로막고 있어서 유령이 나오지 못한다. 이제 동생에게 말을 걸어 보자.

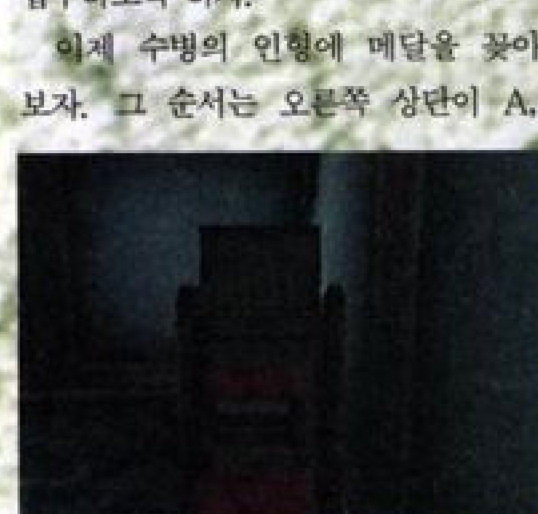
동생: 고마워요. 당신, 이 배의 사람이 아니군요. …아직 살아있는 걸 보니. 언니를… 휘아나를 만난거죠? 저희는 쌍둥이에요. 그래서 알 수 있어요. 당신…, 에드를 알고 있나요? 에드는 편지를 받어요. 그래서, 갑자기 이상해져서…. 에드를 만나봐요. 저희가 가둔 그 사람을….

동생의 영혼이 해방되면 침대에 남아 있는 수병의 메달 D를 입수하자. 이제 손님 방 C로 가 보자.

언니: 디아나도 떠났군요. 그럼 나도 가야겠네요…. 어머? 당신의 그 파란 돌…. 그 사람의…, 클레아 것과 똑같아…. 당신이였군요. 클레아가 기다리던 사람….

언니는 의미있는 말을 남기고 그녀의 영혼 역시 해방된다. 침대 위에 있는 수병의 메달 C를 주운 다음, 도서실로 가보자. 도서실 왼쪽에는 의자가 보인다. 이걸 들어서 환풍구 밑의 책장에 계단식이 되도록 놓자. 그 위로 올라가면 환풍구 안으로 들어갈 수 있다. 가장 안쪽으로 들어가면 바닥에 수병의 메달 A를 발견할 수 있으니 입수하도록 하자.

이제 수병의 인형에 메달을 꽂아보자. 그 순서는 오른쪽 상단이 A,


의자를 놓고 이곳에 놓자



오른쪽 하단이 B, 왼쪽 상단이 C, 왼쪽 하단이 D이다. 이렇게 하면 찬장이 움직이면서 문이 나온다. 이 문안으로 들어가자.

안에 있는 남자와 이야기한다.



환풍구 안으로 들어가면 수병의 메달A가 있다

에드: 용케 여기에 왔군. 로브한테 들었나? 내가 여기에 있는 이유를…. 그 방에서 난 보았다, 유령이 태어나는 것을…. 난 정신이 나갔고, 그 후의 일이 기억이 안 나…. 로브…, 저 술꾼도 죽어버렸을까…, …다시 그 놈하고 술이 마시고 싶군….

에드의 영혼이 해방되면서 바닥에 진주의 열쇠를 남긴다. 이것을 줍고 나가도록 하자.

이제 제일 안쪽의 큰 방에 가 보자. 진주의 열쇠로 문을 열 수 있다. 안으로 들어가면 곧바로 소녀 유령이 나타나는데, 아무 것도 하지 말고 다시 나가자. 그러면 소년 유령이 나타나서 말을 건다.

소년: 저 소녀의 진짜는 이곳에 없어. 어두운 구멍 속에서 저 소녀는 울고 있어…. 누군가가 구해주었으면 하는 거야. 가르쳐 줘. 여기에 있으면 안된다고….



방안에 있는 소녀 유령

과거세계 탄광

소년의 말이 끝나자, 주인공은 어딘지 모를 과거의 세계로 다시 빠져든다.

탄광에 오게 된 주인공. 탄광의 앞쪽은 광석들이 쌓여 있어서 지나갈 수 없으며 뒤쪽에는 광석을 실은 광석차가 있을 뿐이다. 레버를 당겨서 광석차를 출발시키면 광석을 부수면서 멈춘다. 이제 앞으로 갈 수 있다. 광석차 옆에는 철로를 변환시키는 레버가 있는데 광석차를 탄 다음, 철로를 변환시켜서 출발하도록 하자. 그러면 광석차가 있는 곳이 또 나온다. 이걸 타고 내려가면 철로 변환 레버와 광석차 이동 레버가 있는 곳이 나온다. 철로를 변환해서 한번 더 광석차를 이동시키면 제일 밑으로 내려올 수 있다. 이곳을 살펴보면 나무 판자로 벽을 만들어 놓은 곳이 있다. 이곳은 머리를 좀 써야 한다. 우선 광석차를 타고 위로 이동한다.



이제 광석차에서 내린 다음, 광석차만 아래로 보낸다. 광석차가 첫 번째 선로 변경지점을 지나면 철로를 움직이자 그러면 광석차가 나무 판자들을 부순다. 광석차가 지나간 곳으로 쭉 들어가면 밑으로 들어가는 구멍이 있다. 사다리를 타고 내려가면 어떤 사람이 땅을 파고 있는 것을 볼 수 있다. 이 남자에게 말을 걸어 보자.



광석차로 광석 더미를 부수자



레일을 변환하면 벽이 부서진다

남자: 이곳은 예전에 광산이였어. 알고 있겠지? 록웰 재벌…, 그곳의 산이었어. 웬만큼 파냈기 때문에 폐광이 되었지만…. 하지만 진짜 이유는 그것뿐만이 아니야. 몇 명이나 되는 사람이 자꾸 실종되었어. 사고도 없는데도…. 내 딸도 마찬가지야. 어쩌다가 놀러 왔다가, 그대로…. 그 인형이 있었다는 것은, 딸이 여기에 왔었다는 거야. 나는 그 아이를 찾아낼거야. 무슨 일이 있어도….

남자가 인형을 본다.

남자: 그 인형은 아까 흙속에서 나왔어. 틀림없어. 내가 엘리나에게 사준 거야.

남자에게 다시 말을 걸어 보자.

남자: 칫, 이 바위, 꽤나 단단하군….

이때 바위가 부서지면서 소녀의 얼굴이 보인다

남자: 엘리나…, 역시….

인형을 주으면 현실세계로 돌아오게 된다.



바위를 부수고 있는 남자



이것이 엘리나의 인형

현실세계 올페우스 지하 1층

이제 다시 큰 방으로 들어가자. 들어가면 소녀 유령이 나타난다. 이때, 아이템에서 엘리나의 인형을 선택한다(어디를 보고 선택하던지 상관없다). 그러면 소녀 유령이 인형을 품에 안는다.

엘리나: 인형…, 아빠가 준 인형….



영혼이 해방된 엘리나

이제 엘리나의 영혼도 해방되었다. 이제 왼쪽에 있는 방에 들어가면 침대 위에 신사복이 있는 것이 보일 것이다. 윌리엄의 집사가 있는 곳을 지나가려면 이 옷이 필요하다. 그러나 이 옷을 입수하면 뒤에서 누군가가 공격을 가해서 주인공이 쓰러진다.



야호~ 신사복이다!!

올페우스 지하 1층

정신을 차린 주인공. 작은 방에 주인공이 있고, 전화기가 있다. 우선 세이브 하는 것도 좋을 듯. 문을 열고 나가면 진찰실에 의사가 있다. 이 의사와 대화를 해 보자.

의사: 나는 모른다…. 독에 대해서… 나는… 아무 것도…. 윌리엄님…, 나는… 모른다…. 으윽….

의사 앞에 있는 책상 서랍의 두 번째 칸, 그리고 맞은 편의 약품 찬장 아래 서랍에서 체력 회복제를 얻을 수 있다. 약품 찬장을 열면 다시 과거 세계로 빠져 들어간다.

과거세계 저택의 실험실

어떤 실험실에 도착한 주인공. 그곳에 있는 의사에게 말을 걸자.

의사: 응? 뭔가, 자네는? 어디로 들어왔나? 일하는데 방해되니까 빨리 나가주게.

아무 물건이나 한 번 만져 보자.



의사의 생전 모습

그러면 의사가 주인공을 나무란다.

의사 : 이봐, 자네! 아무거나 함부로 만지지 말게!

다시 의사 옆에 있는 서랍을 열려고 하면 의사가 또다시 뭐라고 한다.

의사 : 그걸 만지지마!! 나는 바쁘니까, 어서 나가주게. 알겠나? 두 번 다시는 오지 말게!

올페우스 지하 2층

의사 : 시간이다….

잠시동안 아무 것도 하지 않은 채 기다리고 있으면 의사가 방을 나간다. 다시 한 번 약품 찬장을 열고 과거 세계로 가자.

과거세계 저택의 실험실2

아까 만졌던 서랍을 열고, 그 안에서 처방전을 습득하면 다시 현재 세계로 돌아올 수 있다.


이것이 처방전. '윌리엄에게 이런 약품을 주었다'라고 쓰여 있다

올페우스 지하 2층

의사에게 처방전을 보여주자.

의사 : 그, 그건…. 윌리엄님께서…. 으아아!

처방전을 본 의사는 놀라면서 방을 나가버린다. 문을 열고 복도로 나가자. 여기서 주의해야 할 점은 나가자마자, 바로 왼쪽에 처녀 유령이 있다는 점이다. 자동으로 왼쪽을 보게 되므로 우선은 뒤로 쭉 가는 것이 좋을 것이다(유령이 매체를 발사하는 속도보다 뒤로 걷는 쪽이 빠르다). 복도 끝에서 유령을 보았을 때 왼쪽에 있는 방이 어린이 방, 오른쪽이 카지노, 왼쪽 복도 끝의 방이 극장이다. 우선 극장부터 들어가자.


밖으로 나가면 처녀 유령이!

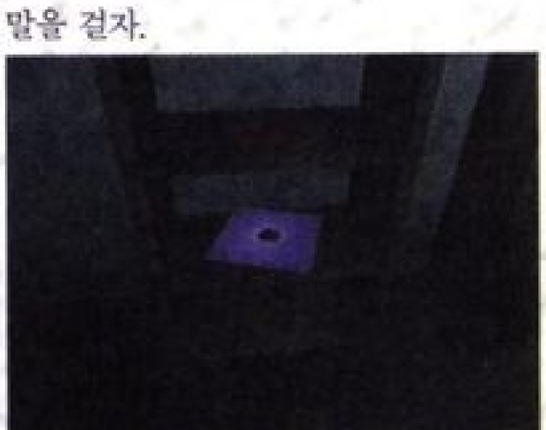
안으로 들어가서 문을 다시 한 번 열면 극장이 있다. 그곳에 있는 의사에게 말을 걸자.

의사 : 어쩔 수 없었다…. 윌리엄님은 무서운 분이셨다. 아서님… 내가 죽인 거나 다름….

이제 문을 열고 나가면 조그마한 공간이 보일 것이다. 테이블 위에 종이 있으니 쳐보자. 그러면 저쪽 문에서 기사가 나온다.

기사 : 죄송합니다. 상영은 끝났습니다. 이 뒤로는… 저… 대절이거든요. 다음에 다시… 오세요. 죄송합니다. 죄송합니다.

기사가 간 후, 왼쪽 하단의 문을 열면 작은 통로가 보이는데 웅크려서 지나가자. 건너편에서는 불을 켠 다음, 문을 열자. 좁은 공간에 왼쪽에 사다리가 보일 것이다. 사다리를 통해 위로 올라가면 작은 방이 있는데, 왼쪽 책꽂이 하단에 있는 레코드 판을 줍도록 하자. 그리고 다시 기사에게 말을 걸자.


이것이 레코드 판. 모자 상봉에 필수조건이다

기사 : 이제 와도 될 시간인데…, 그 아이…. 필름 상영해준다고 약속했는데….

이제 방에서 나가서 어린이 방에 가 보자. 왠 여자가 있을 것이다.

어머니 : 없어…. 어딜 간 거지? 내 아이….

아무래도 아이를 잊어버린 어머니의 유령인 듯하다. 왼쪽에 보면 축음기가 있는데, 극장에서 얻은 레코드판을 걸어보면 어머니 유령이 노래를 부른다. 방 안쪽에는 왕관 모양의 열쇠 구멍이 있는 상자가 있는데, 열리지 않는다. 이제 카지노로 가보자.

지배인 : 카지노. 올페우스에 어서 오십시오. 설명을… 해드릴까요?

카지노의 설명이 필요한지 아닌지 선택하게 된다. 간략히 소개하자면 테이블에는 룰렛이 있고 옆의 기계는 슬롯 머신이다. 안쪽 방에는 블랙잭의 여자 딜러 유령이 있다. 이 부분의 공략이 제일 어렵다. 처음 카지노를 가면 칩 5개를 받는다(교환권이 있으면 칩 20개와 교환이 가능하다).

이것을 밑천으로 룰렛이나 슬롯 머신을 플레이해서 100개 이상의 칩을 확보하면 여자 딜러와 블랙잭을 할 수 있게 된다. 칩 100개로 승부해서 없어지면 패배, 200개 이상으로 만들면 클리어하게 된다. 만일 패배하면 다시 룰렛이나 슬롯 머신을 해서 칩을 100개 이상으로 해서 재도전하면 되고, 만일 이기면 여자 딜러와 룰렛의 종업원, 그리고 지배인의 영혼이 해방된다.

도박을 잘 못하는 플레이어는 상당한 각오를 해야 할 것이다. 정 클리어를 못하겠으면, 게임 후반에도 교환권이 나오기 때문에 이곳 영혼의 해방은 뒤로 미루어도 무방하다. 교환권을 많이 모아서 열심히 도전하여 이곳의 영혼들도 필히 해방시키길.

극장 앞의 복도에 가자. 메뉴 화면


이곳이 카지노. 올페우스



블랙잭을 하려면 칩을 100개 이상 모아야 한다

을 불러오면 상단에 시간이 표시되는데, 저녁 6시부터 아침 6시까지는 이곳의 별자리 그림에 약한 조명이 들어온다. 만일 시간이 안되었다면 기다리도록 하자. 극장 문을 정면으로 해서 오른쪽을 보고 있으면 왼쪽에서 두 번째 그림의 위쪽 전구에 불이 들어오지 않는 것을 발견할 수 있다. 불이 들어온 후에 이것을 확인하고 그 전구를 돌려보자.

그러면 복도에 불이 들어오고 의무실 앞에 있는 처녀 유령이 사라진다. 그리고 처녀 유령이 있던 곳으로부터 꼬마 유령이 이쪽으로 다가온다. 말을 걸어보자.

어린이 : 전 봤어요. 윌리엄 할아버지가… 칼로 …아서 아저씨를…. 엄마, 무서워…. 어디에 있는 거예요? 엄마 노래가 …들리지 않아요….


시간이 지나면 불이 들어온다

의외로 일이 간단해졌다. 어린이 방으로 가서 레코드를 틀면 어머니 유령이 노래를 부른 사실을 기억할 것이다. 어린이 방으로 가서 레코드를 틀어 보자.

어머니 : 아~ (노래)

어머니의 소리를 들은 꼬마 유령이 달려오고 어머니 품에 안긴다. 두사람이 사라지면 아스트랄 피스 2개 외에도 바닥에 왕관 모양의 조각이 떨어져 있다. 이것으로 안쪽에 있는 상자를 열자.

안에 필름과 톱니바퀴가 있는데 모






극적인 모자 상봉


상자 안에 있는 필름과 톱니바퀴

두 입수하자. 이제 극장으로 가자.

극장에 도착하면 위층으로 올라가서 기사에게 아까 습득한 필름을 주자

기사: 필름…. 그렇구나… 그 아이는… 벌써… 죽어서….

기사가 영사기에 필름을 끼운다.

기사: 약속이니까… 이것이 마지막… 상영….

말을 마친 기사는 영혼이 해방되면서 사라진다.

다시 아래로 내려가서 의사에게 말을 걸면, 영화가 상영된다. 처음에는 코믹 영화가 나오다가, 화면이 바뀌어서 어떤 남자가 나온다. 그 남자는 윌리엄으로 보이는 사람에 의해 칼에 찔려 죽는다. 그리고 영화는 끝난다.

의사: 독… 때문이 아니야…? 저 칼…. 빨간 …칼 …윌리엄님의…. 아서님은… 칼로 …독이 아니라…. 나…나 때문이 아니었어….

의사는 아서의 죽음이 자기 탓이 아니라는 사실을 알고 영혼이 해방된


영화가 상영되고…

다. 그는 사라지면서 약장의 열쇠를 남긴다. 이제 의무실로 가자.

의무실의 잠겨있던 서랍을 방금 얻은 열쇠로 열 수 있다. 안에는 중화제가 들어있다. 이걸 얻은 다음, 복도로 나가서 처녀 유령이 있던 자리로 가보자. 바닥에 빛이 나오는 녹색 액체가 보인다. 이 녹색 액체는 독성이 있어서 지나갈 수 없을 뿐만 아니라 건드리면 체력이 감소한다.

하지만 중화제를 뿌리면 액체가 사라지고 그 길로 계속 가면 계단을 올라 위층으로 올라갈 수 있다.


녹색 액체에 중화제를 뿌리자

올페우스호 지하 1층

파티장 앞 통로로 지나가려고 하면 집사가 주인공을 저지한다

집사: 아, 손님. 금일은 정식 파티이므로… 그런 옷차림으로는 곤란합니다. 윌리엄님께선 특히 예의에 엄하신 분이라… 죄송합니다만, 돌아가 주시겠습니까?

그러나 아이템 중에서 정장이 있을 것이다. 이것을 착용한 후, 다시 집사에게 말을 걸자.

집사: 아주 괜찮습니다. 자, 이쪽입니다. … 그럼, 즐거운 시간 되시길 바랍니다.

자신의 소임을 다했는지(?) 집사의 영혼이 해방된다.

파티장에 들어가면 자동적으로 그림을 보고 있는 두 유령에게 말을 걸게 된다.

신사: 나의 이름은 아서. 아서.록웰.
부인: 난 힐다.록웰이에요.
신사: 왜 우리가 이곳에 있는지, 당신은 그 이유를 알고 있을 거요. 우리의 아버지, 윌리엄… 빨간 칼…, 그것이 모든 것의 시작이었소. 아버지는 혼자 힘으로 우리 록웰 가문을 재벌로 만드셨소. 그건 전부 저 빨간 칼을 손에 넣은 다음…, 본래 아버지는 냉혹한 사람이었지만, 점점 …아버지의 눈빛이 변하고 있었소. 마치 저 칼의… 붉은 돌 그 자체처럼…. 우리는 무서웠소. 그래서 이 배에서 아버지를 살해하려고 했던 거요. 하지만 그것은 …아버지도 마찬가지였소. 아버지도 우리를 살해하려고 했고, 그것은 그 칼로 인해 이루어진 거요. 먼 옛날, 저 그림의 저편에서 운명은 시작되었소.

주인공은 이 문제를 해결하기 위해 다시 과거의 세계로 빠져든다.

과거 세계, 고대의 성

성의 복도에 오게 된 주인공. 앞으로 가려고 하면 병사들이 왕의 방이라며 막는다. 할 수 없이 돌아와서 문을 열자. 두 개의 문이 보일 것이다. 안쪽 문은 열리지 않으므로 바로 앞의 문을 열자. 작은 방이 있고 병사가 죽어 있다. 테이블 너머의 큰 문을 열면 테라스로 나가게 된다. 테라스에 나오면, 바로 옆쪽의 테라스의 광경이 보인다. 병사 하나가 왕을 위협하고 있는 것을 볼 수 있다.

왕: 무, 무슨 짓이냐! 네, 네 이놈, 정신이 돌았느냐!! 거, 거기 누구 없느냐!!
위병: …소리쳐도 소용없다. 밖에 있는 녀석들은 내 부하다. 여기에는 아무도 접근시키지 말라고 말해두었다. 각오해라.
왕: 나, 나를 죽이고 도망칠 수 있다고 생각하는 거냐! 이대로 물러난다면, 용서해 줄 수도 있다. 어떤가, 잘 생각해 보아라.
위병: 흥, 걱정할 필요없다. 나는 반드시 살아난다. 네놈도 알고 있을 텐데…. 난 알고 있단 말이다. 평범한 장병이였던 네놈이 순식간에 왕까지 될 수 있었던 그 비밀을….
왕: 네 이놈! 설마 저….

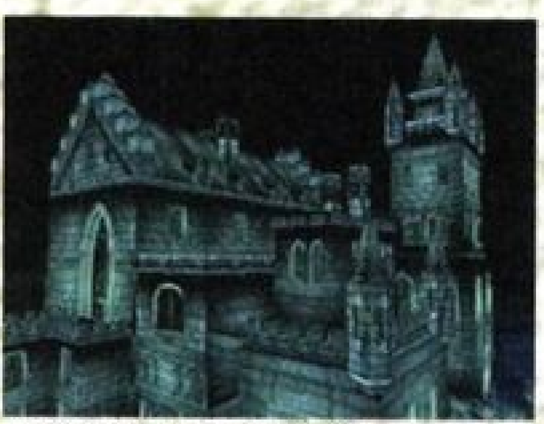
위병이 칼로 왕을 찌른다.

왕: 으윽! …바, 바보 같은…. 내가 이런…. …기, 기억해둬라…. 운명은 네놈한테도… 헉….

위병: 역시 갖고 다녔군. 어쩐지 보이지 않더라니….

왕의 몸에서 붉은 돌을 꺼내는 위병.

위병: …흐흐흐, 드디어, 드디어 나는 힘을 손에 넣었다!! 이로서 내가, 이 이런.록웰이 이 나라의 왕이 되는 거다!! 음? 누구냐!


드디어 중세 시대까지 오게 된 주인공


왕을 위협하는 위병

올페우스호 지하 1층

신사: 아버지가 …저 칼이 이 배의 지배자인 것. 당신도 우리와 마찬가지로 이 배에 사로잡힌 몸…. 부탁하고 싶은 것이 있소. 이것과 같은 금속판이 3개 더 있소. 그것을 찾아주었으면 하오. 아버지에게 갈려면 필요한 것이요. 우리는 여기서 기다리고 있겠소. 당신이 다시 올 때까지.

신사는 주인공에게 화조(火鳥: 불새)의 금속판을 준다.

부인: 조심하세요…. 앞쪽에는 그녀가 있어요. 들키면 끝이에요. 어떻게든 주의를 끌어야….

이제 복도로 나가서 왼쪽 문으로 들어가면 계단실이다. 왼쪽의 스위치를 눌러도 불은 이곳만 들어오고 위층은 계속 어두운 상태다. 위층에는 이

제는 익숙한 처녀 유령이 있다. 계단 바로 앞을 보면 까마귀의 장난감이 있다. 등쪽을 보면 열리게 되는데 이곳을 열어서 안에다 톱니바퀴를 넣자. 그 후에 까마귀를 올리자. 처녀 귀신이 까마귀 쪽에 신경을 쓰느라고 주인공이 다가가도 알아차리지 못한다.

이제 위층에 올라가서 재빨리 스위치를 켜면 처녀 유령은 녹아 없어진다.

참고로 까마귀는 오랫동안 울지 않으므로 한 번 올려 놓고 시간을 잰 다음, 시간에 맞춰 움직이는 것이 좋다. 톱니바퀴는 다시 한 번 더 써야 하므로 다시 꺼내도록 하자. 위층에 올라오면 철문이 두 개 있다. 한 쪽은 아무 것도 없고, 다른 한 쪽은 나가면 문이 하나 있다. 이곳으로 가면 수영장 앞의 복도에 가게 된다.


계단 위에 처녀 유령이…


까마귀를 올리자

올페우스호 1층

수영장 복도에는 문이 3개 있다. 남성용 탈의실, 테라스, 여성용 탈의실의 순서이다. 테라스를 제외하고 어디로 들어가도 상관이 없다. 수영장에 들어가면 문이 모두 잠겨서 되돌아갈 수 없다.

바닥에는 커다란 물고기의 그림이 있다. 수영장 건너편의 문으로 나가자.

후미 갑판에는 책을 읽는 소년이 있다.

소년 : 달이 밝았어요. 전 그 달빛으로 책을 읽고 있었죠. 한밤중에는 이곳에는 아무도 오지 않으니까요. 전 죽었어요. 한밤중에 달이 붉게 변해서….

소년 옆에 작은 공 같은 것이 있다. 이것을 줍도록 하자.

소년 : 수영장의 바닥…. 그 고기의 눈동자에요. 달이 붉게 빛날 때 …그 때 그걸 끼워보세요.

주인공은 심해어의 눈을 줍는다.



심해어의 눈

수영장에는 물이 차 있어서 바닥으로 내려가지 못한다. 갑판을 걷다 보면 바닥에 바닥 문이 있으므로 그곳으로 들어가 보자. 기둥이 많아서 잘 보이지는 않지만, 좌우측에 각각 하나씩 철문이 있다. 오른쪽 문에는 수영장 펌프실이라고 쓰여 있다. 아마 이곳에서 수영장의 물을 빼는 모양이다. 하지만 안으로 들어가 보면 처녀 유령이 있어서 아무 것도 할 수 없다. 아무래도 다른 방법이 필요할 듯. 이번에는 반대편 문에 들어가 보자.

그곳은 수영장용 창고로 하녀가 어떤 고민에 빠져 있다.

하녀 : 어떡하지…. 움직이질 않아…. 빨리 고치지 않으면… 나도 그 사람처럼…. 죽일 거야, 윌리엄님께서…. 하느님, 제발….

하녀에게 다가가면 사라져서 뒤로 가기 때문에 대화를 할 수 없다. 아무래도 앵무새 장난감을 고장내서 걱정을 하고 있는 것 같다. 새의 장난감이라면 아까 본 톱니바퀴가 생각날 것이다. 까마귀와 같은 요령으로 고쳐주자.

하녀 : 움직였어! 아~, 다행이야~.

앵무새 장난감을 고쳐주자, 하녀의 영혼이 해방된다. 하녀의 영혼이 해방되면 앵무새의 앞쪽으로 가자. 아래쪽에 서랍이 있고 그 안에 금속판이 있다. 이것을 집으면 앵무새가 "갖고 싶나? 갖고 싶나? 찾아와라! 찾아와라!" 라고 말하자, 주인공은 과거 세계로 가게 된다.


서랍 속의 금속판

과거세계 공동 묘지

주인공은 공동묘지에 오게 된다. 공동 묘지에는 낡은 오두막과 몇 개의 묘비, 그리고 창살 안에는 큰 묘비가 있다. 우선 오두막부터 가보자. 안에는 노인이 한 명이 있다.

노인 : 자넨 누군가? 용건이 없다면 빨리 돌아가는 게 좋아. 그러는 편이 나올걸. 아무 일도 당하지 않고…. 흐흐흐….

왠지 불길한 말을 하는 노인이다. 이제 창살로 된 곳에 가보면 문이 그냥 열린 것이다. 안에는 큰 묘비가 있다. 이 묘비의 밑부분이 열 수 있을 것 같지만 손만으로 열 수 없다. 왼쪽 벽에 보면 돌이 돌출된 부분이 세 군데 있다. 가운데, 왼쪽, 오른쪽 돌을 순서대로 밀어보면 묘비의 문이 열린다. 이제 안으로 들어가자.


돌출된 돌을 순서대로 밀자

묘비 안에서는 갈 수 있는 곳까지 가 보자. 안쪽 깊숙한 곳까지 가면 왠지 윌리엄을 닮은 듯한 할아버지가 나온다.

노인 : 거기 있는 건 누구냐! 자넨 누구지? 어디로 들어온 게야! …아무래도 좋아. 여기는 다른 사람들이 출입하게 하고 싶지 않네. 미안하지만 돌아가 주었으면 좋겠군. 출구는 저쪽일세. 따라오게.

노인이 금속판을 끼우고 단추를 누른다.

노인 : 이 안쪽일세.


갑자기 나타난 노인

왠지 분위기가 심상치 않다는 것을 느끼게 되므로 빨리 나가는 것이 좋다. 계속 가다 보면 막다른 곳에 여자가 쓰러져 있는 것이 보인다. 이 여자를 클릭하면 펜던트를 떨어뜨리는데 노인이 오기 전에 이것을 줍도록 하자.


죽어있는 여자의 펜던트를 줍자

노인 : 여기까지 데리고 오는 것이 힘들어서 말이야…. 항상 고생하고 있다네. 오늘은 운이 좋군. 영혼이 하나 더 생기다니.

노인이 칼을 든 채 다가온다. 노인 앞에 서 있으면 칼에 찔리므로 잘 피해가자. 노인을 비껴 나가서 앞으로 나가자. 가다 보면 노인이 금속판을 끼워 놓은 곳이 있다. 이 천어(날개 달린 물고기)의 금속판을 떼어내자. 계속 가면 길이 있던 곳에 철문이 가로막고 있다. 반대쪽으로 가면 금속판을 끼우는 곳이 나온다. 여기에 금속판을 끼우고 단추를 누르면 창살이 열린다. 다시 금속판을 떼어내고 계속 앞으로 가자. 금속판을 끼우는 곳이 한 번 더 나온다 여기에는 "먼저가 나중이 되고 나중이 먼저가 된다."라는 글이 쓰여 있다. 이 얘기는 바로 단추를 누르고 금속판을 끼우라는 소리다. 그대로 하면 벽이 열리고 통로가 생긴



다. 여기서 금속판을 다시 떼어내야 한다는 것을 잊으면 안된다. 이 통로에서 오른쪽으로 가면 처음에 들어왔던 사다리가 보인다. 이 사다리를 잡으면 현실 세계로 돌아온다.

올페우스호로 다시 돌아온 주인공 이제 옆방으로 가보자. 안에는 처녀 유령이 있지만 당황해 하지 말고 아이템 중에서 펜던트를 클릭하자.


칼을 갖고 다가오는 노인


단추를 누른 다음, 금속판을 끼우자

현실세계 올페우스호 1층

처녀 : 내 펜던트…, 나하고… 그 사람의….

이란 말을 남기고 처녀 유령이 사라진다. 그녀가 사라지면 안쪽으로 가서 불을 켜자. 펌프 기계가 보일 것이다. 왼쪽에 작은 밸브, 위쪽에 큰 밸브, 아래쪽에 스위치, 오른쪽에 레버가 있다.

작동 순서는 작은 밸브→큰 밸브→스위치→레버의 순이다. 이렇게 하면 펌프가 가동되어 수영장의 물이 빠진다. 물이 다 빠졌으면 위로 올라가서 수영장으로 가자. 참고로 이때는 시간이 밤이 되어야 하므로 밤이 아닌 경우에는 달이 뜰 때까지 기다려야 한다.


마지막으로 레버를 당기면 펌프 가동!!

밤이 되어 수영장에 가면 붉은 조명이 비추고 있을 것이다. 수영장 바닥으로 가서 물고기 그림의 눈부분에 심해어의 눈을 끼워 넣자. 그러면 눈에서 빛이 나와 슬라이드를 보게 되고 소년이 나타나서 말을 한다.

소년 : 가르쳐 드릴게요, 그 붉은 돌의 전설을…. 전 알고 있어요. 저 책에 쓰여 있었으니까….

소년이 말을 마치자, 주인공은 다시 과거 세계로 빠져든다.

과거세계 도서관

도서관에 오게 된 주인공. 접수를 그냥 통과하려고 하면 접수처에 있는 여직원이 주인공을 저지한다.

여자 : 이봐요, 당신. 오늘은 휴관이에요. 게시판을 안 보셨나요? 직원 이외에는 출입금지에요. 돌아가 주세요.

그러나 여기서 포기할 수는 없는 법. 여직원은 창구에서 계속 타이핑 작업을 하고 있으므로 몸을 낮춰서 옆을 지나가자. 문을 열면 도서관에 들어갈 수 있다.


몸을 낮춰서 지나가자

도서관 왼쪽에 있는 직원에게 말을 걸어 보자.

청년 : 어째서 일반인이 여기에 있지? 접수처를 통과했나? 오늘은 휴관일텐데. …뭐, 좋아. 아무쪼록 방해는 하지 말아줘.

밑에 있는 낡은 책을 집어 보자.

청년 : 이봐. 맘대로 책을 만지지마. 정말…, 곤란하다구, 제멋대로 하면!

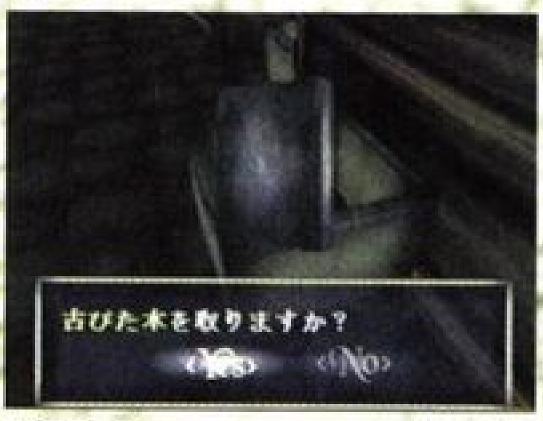
노인이 말을 건다.

노인 : 어? 오늘은 일반인은 출입금지일텐데. 접수처를 통과했다면 괜찮겠지만…. 어쨌든 일하는데 방해는 하지 말게.

이곳에서의 목적은 낡은 책을 갖는 것이다. 우선 노인 쪽으로 봤을 때 왼쪽의 통로로 가자.

정면과 지나가는 길 왼쪽에 책 상자가 있을 것이다. 왼쪽 책 상자를 건드리면 청년이 와서 만지지말라고 말하고 책 상자 앞에 선다. 이제 제일 안쪽의 책 상자(이 상태에서 오른쪽)를 건드리면 청년이 안쪽으로 들어오고 주인공이 비켜준다. 이제 처음에 청년이 있었던 자리로 가 보자.

낡은 책 앞에 서면 직원들이 모두 보이지 않으므로 안심하고 책을 줍자. 책을 입수하면 현재 세계로 돌아가게 된다.



낡은 책을 줍자

현실세계 올페우스호 1층

이제 이곳에서의 일은 끝났다. 파티장으로 가서 아서를 다시 만나도록 하자.

신사 : 앞으로 2개 남았군. 이 열쇠를 사용하도록 하시오.

아서는 주인공에게 조리실의 열쇠를 준다. 파티장에서 나가는 문의 왼쪽에 잠긴 문이 하나 있는데 아서가 준 열쇠로 열 수 있다. 이 문을 열고 안으로 들어가자. 조리실에는 항해사가 있다. 그에게 말을 걸어 보자.


항해사와 엘리베이터

항해사 : 이 밑에는 내 부하들이 있다. 녀석들을 두고 갈 순 없어…. 여기에 있는 엘리베이터를 사용하면 밑으로 갈 수 있을 거다. 부탁해…. 녀석들을 구해 줘….

이제 옆에 있는 엘리베이터를 사용하자. 버튼이 2개 있는데 왼쪽 버튼은 고장나 있다. 오른쪽 버튼을 누르면 자동적으로 엘리베이터를 타게 되고 아래층으로 내려간다. 참고로 이곳 조리실에도 전화기가 있어서 세이브가 가능하다.

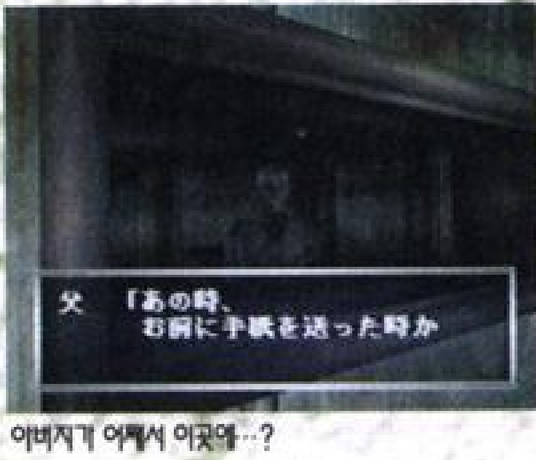
올페우스호 2층

아래로 내려오면 어두운 방이 있는데 이곳은 선원 식당이다. 스위치는 옆방에 있으므로 이곳에서는 켤 수 없다. 우선 체력을 올려두자. 스위치를 켜기 위해서 앞으로 나가면 왕의 유령이 나타난다. 옆으로 도망갈 수는 없고 뒤로 물러날 수 밖에 없는데, 엘리베이터는 고장이 나서 다시 올라갈 수 없다. 최대한 뒤로 물러서서 시간을 끌고 있으면 옆방에서 아버지가 나타나 불을 켜주고 유령은 사라진다.

아버지 : 여기까지 왔구나, 리처드…. 그때, 너에게 편지를 보낸 후부터 내 마음은 흔들리고 있었다. 그 시절, 그 소녀와 만났던 나는 이미 없단다…. 붉은 돌… 윌리엄…. 난 무엇 때문에….

아버지가 사라지면 옆방에 가자. 바로 앞에 있는 스위치가 켜져 있다. 이 스위치가 옆방의 전등 스위치다. 아버지가 나간 큰 철문 옆에는 이 방의 스위치가 있다. 이 스위치로 불을


주인공을 습격하는 왕의 유령



아버지가 어째서 이곳에…?

건 후, 문으로 나가자.

밖으로 나가면 정면에 호롱불을 든 사나이가 있다. 복도는 ㅗ모양이고 주인공은 중앙에 서있다. 좌우측 복도 끝에 각각 철문이 있고 정면 복도에는 좌우측에 각각 2개씩 문이 있다. 정면 오른쪽이 화장실, 왼쪽이 샤워장, 안쪽 우측이 선원실 A, 좌측이 선원실 B이다. 좌우측 복도 끝의 문은 각각 좌, 우현 연결 통로와 이어져 있다. 화장실과 샤워장에는 특별한 것은 없다. 선원실 A에는 락커가 열리지 않는다며 선원 하나가 투덜대고 있고 선원실 B에는 견습생이 서류를 읽고 있다.

호롱불을 든 사나이에게 말을 건 후, 선원실 B로 들어가자.

순찰: 여기는 유령이 나오니까 빨리 돌아가는 게 좋아. …어떻게 된 거야, 저 녀석. 빨리 교대하러 오지 않고….


순찰 도는 유령. 유령이 유령을 조심하라니?

선원실 B에 있는 견습생에게 말을 걸자.


시계를 울리게 하자

견습생: 선박용이 AB23… 일반용이… BA13 …아니 …BA01…. 안되겠다, 외울 수가 없어…. 서두르지 않으면 무선이….


서류를 줍자!!

견습생은 무선을 공부하는 것 같다. 출입구를 보면 왼쪽에 벨을 울리는 기계가 있다. 이것을 조작해서 시간을 12시에 맞추자. 그러면 벨이 울리면서 견습생이 벨을 끄기 위해 온다. 이때 재빨리 돌아서 침대 위에 있는 견습생이 보던 서류를 주은 다음, 밖으로 나가자.

밖에서 호롱불을 든 사내와 견습생이 이야기를 한다.

순찰: 뭐하고 있었어! 놈이 언제 나타날지….

견습생: 죄송합니다. 무선이….

순찰: 나는 이제 쉬어야겠다….

말을 마친 순찰이 사라진다.

이제 오른쪽 끝의 문으로 들어가면 긴 통로가 나오는데 이곳은 우현 연결 통로다. 이곳에는 배전실과 기관실 뒷문이 있는데 둘다 열리지 않는다. 여기서 배전실의 문이 도어 록으로 잠겨있는 것을 확인 한 후, 다시 선원실 A로 가자. 참고로 왼쪽 연결 통로에는 기관실 입구와 1층으로 올라가는 문이 있으며 세이브 할 수 있는 전화기도 있다.

선원실 A에 들어가면 왼쪽에 선원이 한 명 서 있다.

선원: 도어 록의 번호가 4번에 쓰여 있을 텐데…. 이대로는 도망갈 수 없어…. 모두 죽게 되…. 어떻게 된 거야, 이 락커는….

1, 2번은 열리지만 나머지는 열리지 않으므로 머리를 써야 한다. 1, 2번을 열어두면 3번이 열리고 1, 2, 3번을 열어두면 6번이 열린다. 즉, 열어 놓은 락커의 번호의 합계만큼 다른 락커가 열린다는 뜻이다(1+2=3, 1+2+3=6). 그럼 이제 간단하다. 1, 2, 3번의 순서로 락커를 열은 후, 2번을 닫자. 이제 4번을 열면 락커가 열릴 것이다.

선원: 열린 거야? 번호는… 1, 6, 8, 9…. 서두르지 않으면….


4번 락커에 쓰여진 숫자…1689?

이제 선원을 따라 배전실로 가보자. 그곳에 있는 선원에게 말을 걸자.

선원: 어떻게 된 거지? 서두르지 않으면 녀석이…. 1, 6, 8, 9…. 번호는 맞는데….

도어 록을 보자. 1, 6, 8, 9. 번호는 맞는데 이상하게 열리지는 않는다. 그러나 자세히 보면 뭔가 떠오르는 것이 있을 것이다. 이 숫자들은 뒤집어도 읽을 수 있다는 것. 즉, 답은 6, 8, 9, 1인 것이다. 숫자를 맞추면 "찰칵" 하는 소리가 나면서 문을 열 수 있다.

선원: 열렸다…. 드디어 열렸어…. 서둘러야지….

선원이 안으로 들어간다. 그를 따라가자.

안에는 계단이 있는데 위로 올라가면 선원이 문 앞에 쓰러진 파이프를 세워 놓는다. 그러면 배전실 앞 통로에 전기가 들어오면서 선원은 사라진다. 선원의 아스트랄 피스를 줍자.

그 순간, 과부하가 걸렸는지 배전실 안의 전구들이 터지면서 왕의 유령이 나타난다. 가만히 있으면 유령에게 빨려 들어가므로 오른쪽에 보이는 문으로 재빨리 들어가자. 그곳은 배전실로서 들어가면 불을 켜자. 전류 차단기가 앞에 3대, 뒤에 3대, 총 6대가 있다. 뒤에 있는 것 중 가운데 차단기가 내려가 있으므로 이것을 올리도록 하자. 이제 밖으로 나가면 가는 곳마다 불을 켤 수 있을 것이다. 이제 나가서 복도로 가자.


전등이 터진다!!


전류 차단기 ON!

복도로 나온 주인공. 뒤로 돌아서 선원용 통로로 가자. 그리고 불을 켜면 견습생이 말을 한다.

견습생: 아아, 겨우 불이 들어왔다…. 이제 모두 살았어….

이제 이곳에는 더이상 해방시킬 영혼이 없다. 좌우측 연결 통로를 지나서 기관사용 통로로 가자. 도착했으면 불을 켜고 기관사실로 가자. 기관실에는 기관사가 있다.

기관사: 뭐야, 저 소리는…. 무전실에서 나는 소리다…. 설마, 유령이….

안쪽 방에 들어가면 상자 속에 체력 회복제가 있다. 그외에는 특별한 것이 없으므로 나가서 무전실로 가도록 하자. 무전실에 가면 일단 불을 켠 후, 방안을 살펴보자. 정면에 무전기가 있고 오른쪽에는 모르스 부호의 암호표가 있다. 선원실 B에서 얻은 선원의 서류를 살펴보자. 선박용과 일반용의 무전번호가 쓰여 있다. 앞부분은 중요하지 않고 마지막 장에 있는 긴급용 무전번호가 중요한데 BA10이라고 쓰여 있다. 이제 무전기로 다가가서 가운데 무전기를 클릭하면 주파수를 맞출 수 있다. 이제 BA10으로 맞추자. 오른쪽을 보면 모르스 부호를 칠 수 있는 스위치가 있다.

무엇을 칠까 고민할 필요는 없다. 스위치를 클릭하면 왼쪽에 글이 쓰여



있는 것이 보일 것이다. "CREA"라고, 즉, 클레아의 이름이다. 모르스 부호의 표를 보고 어떻게 칠 것인지 확인하자.

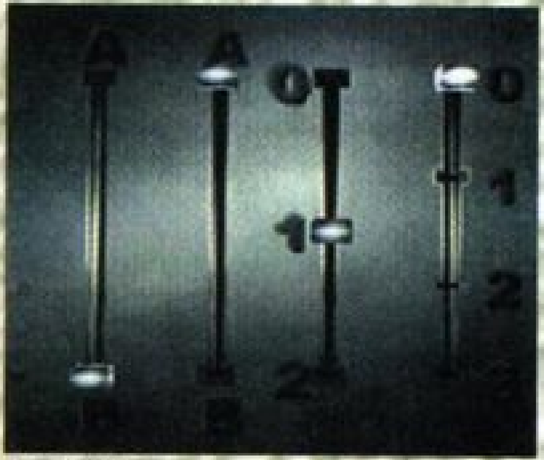
참고로 이 무전은 무전실 문을 열 때 들리는 소리와 동일하다.

—·—· ·—· · ·—

(단음: ·, 장음: —)

올바르게 입력하면 뒤에서 소년이 말을 건다.

소년: 누나는… 클레아 누나는 계속 기다리고 있었어. 이걸 누나에게… 누나가 준 오르골….


주파수를 맞추자

소년이 말을 마치자, 주인공은 과거 세계로 빨려들어 간다.



모르스 부호로 CREA를 치자

과거세계 성당

성당에 오게 된 주인공. 정면에 제단이 있고 입구의 좌우측에는 문이 하나씩 있는데 어느 문으로 들어가든지 상관없다. 안에는 위로 올라가는 계단과 파이프 오르간이 있는 방이 나온다.

여기서 오르간을 클릭한 후, 클레아의 동생에게서 받은 오르골을 이용하자. 그러면 음악이 들리는데 이 음악과 똑같은 음악을 연주해야 한다. 잘못 누르면 다시 오르간을 클릭하면 된다. 참고로 답은 "레-미-파-라-라(#)-라-솔-파"이다. 올바로 입력하면 오르간이 혼자서 연주를 하고 제단이 움직이는 장면이 나온다. 이제 아래로 내려가서 제단이 있는 곳으로 가자. 아래에 내려가는 통로가 보인다. 통로를 통해 아래로 내려가자.


오르간으로 불후의 명곡(?)을 연주하자

원형 나선계단이 한참동안 이어진다. 여기서 조심할 점은 난간이 없어서 중앙으로 빠질 수도 있다는 것이다. 아래로 떨어지면 체력이 감소하므로 조심해서 내려가자. 끝까지 내려와서 문을 열면 감옥에 왠 여자가 갇혀 있는 것이 보인다. 그녀가 바로 클레아다. 그녀에게 말을 건 후, 오르골을 주자.

여자: 무슨 일이에요? 할아버지가 가보라고 해서 왔겠죠? 이제 아무래도 좋아요. 죽이려거든 빨리 죽이세요….

클레아가 오르골을 사용한다.

여자: 이 음악… 어째서 그 오르골을…? 동생이 준 거예요? 누구세요, 당신은?

자동적으로 주인공이 파란 돌을 보여준다.

여자: !! 파란 돌…. 그 열차의…. 겨우, 겨우 만났군요…. 그 사람은 어떻게 됐어요? 저에게 파란 돌을 준 사람…. …좋아요. 당신을 믿을게요. 동생이 이걸 쉽게 주었을 리가 없으니까. …저 당신께 사과해야 해요. 그 돌 조각은 할아버지한테…. …여러 가지로 조사해 봤어요.

그 돌들에 대해서. 붉은 돌의 힘을 없애기 위해 그 돌 조각이 필요한 거죠? …약속할게요.

그 돌 조각은 반드시 되찾겠다고. 제 목숨과 바꿔서라도. …너무 오래 이곳에 있으면 위험해요. 누가 올 지도 몰라요. 만일 기회가 있으면 이걸 동생에게 전해주세요. 전 괜찮다고. 만나러 갈게요. 반드시….

클레아가 주인공에게 귀걸이를 준다. 귀걸이를 받은 주인공은 다시 현실 세계로…


창살 안에 갇혀 있는 클레아

올페우스호 지하 2층

클레아에게 받은 귀걸이를 소년에게 건네주자.

소년: 누나는 당신과 만났군요…. 이제 운명은 바뀔거예요….

소년의 영혼이 해방된다. 소년이 사라지면 삼염(森炎: 숲이 불에 탐) 모양의 금속판이 남는다.

이것이 바로 3번째 금속판이다. 이것을 입수한 다음, 기관사실로 가보자. 기관실에 있는 기관사에게 말을 걸자.

기관사: 겨우 무전실이 조용해 졌군…. 이제 쉴 수 있어….

기관사의 영혼이 해방된다. 이제 지하 2층에 있는 영혼을 모두 해방했으니 조리실로 올라가서 항해사와 이야기를 나누도록 하자. 조리실로 올라가려면 왼쪽 연결 통로의 철문 중 지하 1층으로 가는 철문을 통하면 된다.

조리실에 도착하면 항해사에게 말을 걸어 보자.

올페우스호 지하 1층

항해사: 녀석들…. 드디어 해방되었구나…. 고마워…. 이제 나도…

항해사의 영혼이 해방된다. 그의 영혼이 해방되면 목엽(木葉: 나무 잎사귀)의 금속판이 남는다. 이것을 줍고 계단실로 가도록 하자.


경례를 하며 사라지는 항해사

계단실에 가면 신사가 있다.

신사: 모두 모았군. 자, 이제 그 금속판을….

문 옆에 4개의 금속판을 끼우는 곳이 있다. 모양이 각기 다르므로 어렵지 않을 것이다. 왼쪽 상단에 천어(날개 달린 물고기), 왼쪽 하단에 화조(불새), 오른쪽 상단에 삼염(불타는 나무), 오른쪽 하단에 목엽(나무 잎사귀)의 금속판을 끼우면 된다. 금속판을 다 끼우면 아서와 부인의 영혼이 해방된다. 이제 안으로 들어가자.

신사: 우리들은 먼저 가보도록 하지….

안에 들어가면 앞쪽에 복도가 있고 좌우측에 각각 방이 2개 있다. 정면에 큰 문이 하나. 4개의 가족 방은 바로 앞의 좌측이 숲, 우측이 하늘, 안쪽의 좌측이 바다, 우측이 불이다. 하늘 방이 바로 클레아의 방이지만 지금은 열리지 않는다. 우선 숲 방으로 가자.


네 개의 금속판을 모두 끼우면…

여자: 아아, 오셨군요. 저는 에밀리아. 아서의 여동생입니다. 클레아를 찾고 계신가요?

…그랬군요. 그녀가 기다리던 사람이 당신이었군요. 클레아의 방은 맞은 편이에요. 들어가는 방법은 아버지밖에…. 하지만 잭이라면 혹시…. 이걸 드릴게요. 잭의 방에 가 보세요.

에밀리아가 주인공에게 사진을 준다.

여자 : 아버지의 영혼이 해방되는 날까지 전 여기에 있을래요. 아버지를 말리지 못했던 죄값을 치러야 하니까….

이제 잭이라는 사나이를 만나야 한다. 가족 방 중 불의 방에 가면 잭을 만날 수 있다.

잭 : 당신인가…? 푸른 돌을 가진 사나이…. 붉은 돌…. 그것이 없었다면 우리 가문은 끝이었어…. 그래서 나는 아버지가 하는 일을 도왔지…. 언제부터 그랬었는지… 잘 기억나지 않지만….

잭이 주인공에게 사진을 준다

잭 : 나하고 누나…. 이런 사진이…. 이런 시절도 있었지… 후훗. 옆방은 하늘 방이야. 복도의 시계 바늘을 새에다 맞춰봐.

말을 마치자. 그의 영혼은 해방된다. 이제 복도의 시계 바늘을 맞추자. 지금은 시계가 잠겨 있기 때문에 시계 바늘을 맞추지 못한다. 열쇠는 바다 방에 있으니 가지러 가자. 참고로 큰 문을 열려고 하면 왕의 유령이 나타나므로 아직은 건드리지 않도록 하자.


윌리엄의 아들. 사진을 본 후, 클레어의 방에 들어가는 법을 가르쳐 준다

이곳은 아서와 부인의 방이다. 두 사람 다 영혼이 해방되었기 때문에 이곳에 없다. 들어가자마자 보이는 테이블 위에 열쇠가 있다. 이것을 입수하고 밖으로 나가자.

복도의 시계를 열고 그 안을 보면 그림들이 있다. 이것을 돌려서 새 그림에 바늘이 가도록 맞추자. 다 되었으면 하늘 방에 가보자. 문이 열릴 것이다.



테이블 위에 있는 시계의 열쇠를 얻자


바늘이 새를 가리키도록 하자

하늘 방에 들어오면 아무 것도 없는 듯이 보인다. 그러나 자세히 보면 사진이 많이 걸려있는데 문 바로 옆에 하나만 그림이 걸려 있다. 이 그림을 클릭하면 과거 세계로 간다.


하늘 방의 유일한 그림을 클릭하면 과거 세계로!

과거세계 고대의 성 2

이전에 왔었던 성(위병이 왕을 죽인 곳)이다. 문은 모두 잠겨 있지만 바로 뒤의 문이 열린다.

나가 보면 왕의 시체가 있는데 시체를 클릭하면 카메오(장식)를 떨어뜨린다. 이것을 주우면 현실로 돌아온다.


왕의 시체에서 카메오를 얻자

현실세계 올페우스호 지하 2층

더이상 할 일은 없으므로 여기서 나가자. 그러면 자동적으로 왕의 유령이 나타난다. 당황하지 말고 아이템 중에서 카메오를 선택하자.

왕 : 잔느…. 내 딸….

왕의 유령이 해방된다. 이제 큰 방에 들어가자. 큰 방에 오면 윌리엄과 자동적으로 이야기하게 된다.

윌리엄 : 내 여행도… 마칠 때가 되었네. 붉은 돌을 손에 넣었을 때…. 그때부터 운명은 바뀌기 시작했지. 나는 많은 생명을 내 손으로 빼앗았다네. 그리고 내가, 무엇을 얻으려고 했는지…. 지금은 아무 것도 생각이 나질 않아…. 그녀는…, 클레아는 자네를 기다리고 있었다.
자네와 자네의 아버지를 위해 싸우려고 했었어…. 이걸 보도록 하게….

주인공은 다시 과계 세계로 빨려든다.


마침내 윌리엄. 록웰과 만났다!

과거세계 계곡 위의 집

클레아가 들어와서 한숨을 쉰 다음, 책상 위에 있는 총알을 집어서 총에 장전한다. 그순간 한 남자가 들어온다.

남자 : 훗훗, 더 이상 도망갈 데가 없군.
여자 : …
남자 : 어차피 프로인 나한테는 당할 수 없어…. 총을 내려놓으시지. 순순히 그 돌을 건네주었다면 헛되이 목숨을 버리지 않아도 되었을텐데….
여자 : …당신들은 할아버지의 진짜 무서움을 모르고 있어!
남자 : 흥! 그런 건 나하고는 상관이 없어. 그 돌을 갖고 가면 많은 돈이 되거든…. 뭐, 좋아. 이걸로 끝이다.
여자 : …당신들도 살아날 수 없어.
남자 : 에잇! 시끄러운 여자로군. 죽어랏!

갑자기 지진이 일어난다.

남자 : 뭐, 뭐냐! 이럴 때….

지진으로 책장이 넘어져서 남자를 덮친다. 잠시 후, 먼저 일어난 클레아가 밖으로 나가려고 하자, 남자가 책장에 깔린 채 총을 줍고 클레아를 쏜다. 총을 맞은 클레아는 그 자리에서 쓰러진다. 주인공은 다시 현실 세계로 돌아간다.


총을 맞고 쓰러지는 클레어

현실세계 올페우스호 지하 1층

윌리엄 : 클레아는 이제 없다…. 모든 건…, 지나간 일이다…. 하지만, 자네라면… 바꿀 수도…. 붉은 돌의 힘은 자네의 아버지마저…. 파란 돌…. 그것이 하나가 되면… 힘을 멈출 수 있어…. 부탁하네….

숨돌릴 틈도 없이 주인공은 다시 과거 세계로 향한다.

과거세계 계곡 위의 집2

주인공이 할 일은 바로 클레아가 총에 맞지 않도록 하면 되는 것이다. 책상 위에 있는 총알을 줍자. 그러면 문을 열고 클레아가 들어온 후, 주인공에게 말을 건다.

여자 : 당신은!? 어떻게 이곳에? 신기한 사람이군요…. 예전에도 갑자기…. 그 돌은 되찾았어요. 하지만 지금은 서둘러서….

남자가 들어온다.

남자 : 훗훗, 더 이상 도망갈 데가 없군. 응? 일행이 있었군. 뭐, 상관없지. 한 명이나 두 명이나 죽이는 것은 마찬가지니까.
남자 : 순순히 그 돌을 건네주었다면 헛되이 목숨을 버리지 않아도 되었을텐데….
여자 : …당신들은 할아버지의 진짜 무서움



을 모르고 있어!
남자: 흥! 그런 건 나하고는 상관이 없어. 그 돌을 갖고 가면 많은 돈이 되거든…. 뭐, 좋아. 이걸로 끝이다.
여자: 이 남자는 제가 어떻게 할테니까, 당신은 빨리 도망가세요! 빨리!
남자: 그렇게는 안…

갑자기 지진이 일어난다.

남자: 뭐, 뭐냐! 이럴 때….
지진으로 책장이 넘어져서 남자를 덮친다.
여자: …일어나세요…
여자: …정신이 드세요? …다친 곳은 없는 것 같군요. 자, 밖으로 나가요!
남자: …으윽…
남자가 총을 쏘지만 총알이 없다.
남자: 어, 어째서 총알이… 윽.

이제 밖으로 나간다



총알을 감추자

오두막 바깥

남자: 거기까지다, 클레아! 너도 가엾은 여자로구나. 저주받은 가문의 피를 이었다는 이유로…. 그 일행은 아무런 상관이 없겠지? 네가 그 돌을 건네준다면 그 남자의 목숨은 살려주마. 어떠냐, 클레아?
여자: …알았어….
남자: 착한 아이군. 아무리 봐도 그 윌리엄의 손녀 같지는 않아. 하하하.

남자는 다가간 클레아를 붙잡은 다음, 주인공 쪽으로 총을 겨눈다.

남자: 나는 완전주의자다. 흔적을 남기는 것을 싫어해서 말이야.
여자: 무슨 짓이야! 저 남자한테는 아무런 상관도 없는 일이야!
남자: 걱정마라. 너도 곧 같이 저승에 가게 될 테니까. 하하하하.

클레아가 남자를 뿌리치고 주인공의 앞을 가로막는다

남자: 방해하지 말고 비켜라!

남자가 클레아에게 총을 쏜다. 총에 맞은 클레아가 남자를 밀어서 같이 벼랑을 떨어지면서 주인공 쪽으로 파란 돌을 던진다. 주인공이 파란 돌을 줍자, 현실 세계로 돌아간다.


클레아는 죽으면서 파란 돌을 주인공에게…

현실세계 올페우스호 지하 2층

아버지 방으로 돌아온 주인공. 그 옆에 탁자에 보면 기관실의 열쇠가 있다. 이제 숲의 방으로 가자. 방에 있는 여자에게 말을 걸자.

여자: 아버지는 …죽었나요? 그래요…. 그럼, 저도 이제….

여자의 영혼이 해방된다. 이로써 배안에 있는 영혼은 모두 해방되었다. 그동안 얻었던 아스트랄 피스는 전부 천문대의 남자에게 주도록 하자. 태양의 조각에 혜성의 책을 사용해서 남자에게 가자.

남자: 어서 오게.

마지막 아스트랄 피스를 건네준다.

남자: …수고했군. 이제 충분하네. …그런데, 자네는 이상하게 생각해 본 적이 없나? 내가 왜 이런 것을 모으고 있는지 말일세. 후후후후…. 보여주겠네, 그 해답을.

남자의 좌우에서 아스트랄 피스가 빛을 발하며 중앙에 모인다.

남자: 이것이야말로 기적의 돌! 운명을 휘어잡아서 가진 자의 소원을 이루게 한다! 저주받은 보물! 악마의 홍석이다!!

아스트랄 피스들이 깨지면서 붉은 돌의 나이프가 생긴다.

남자: …이 돌은 자네의 것일세. 또 하나의 홍석…. 자네와 그 돌의 운명이 끝났을 때… 그 때 …다시 만나도록 하지….

말을 마치자, 남자는 사라진다.


새로 만들어진 붉은 돌의 칼!!

남자가 사라졌으면 더이상 이곳에 있을 필요가 없다. 배로 돌아가서 기관실로 가보자.

올페우스호 지하 2층

윌리엄이 남긴 열쇠로 기관실 문을 열자. 안에는 밑으로 내려가는 계단과 게시판이 2개 있다.

왼쪽의 흰 종이에는 주의사항이 쓰여 있다. "비상등 점등시 주의사항 -보일러 가동시 피스톤이 고정되면 가압상태가 되어 위험하다. 만일, 이상이 발생하면 전 블록에 비상등이 점등한다. 작업원들은 냉정하게 대처할 것." 정면에 있는 노란 종이에는 기관실 도면으로 밸브와 열쇠의 위치가 표시되어 있다. 연료창고용 밸브는 앞쪽 창고에, 비상정지용 열쇠는 왼쪽 보일러실에 있다고 쓰여져 있다. 정확한 위치를 기억했으면 문을 열고 들어가자.

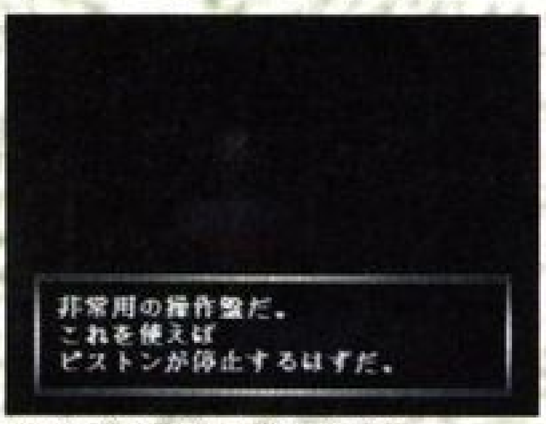

밸브와 열쇠의 위치를 잘 기억해두자

올페우스호 지하 3층

왼쪽 보일러실(보일러실 A)에서 어떤 목소리가 들린다.

목소리: …리처드…. 이쪽이다. 이쪽으로 오거라.

이곳에는 비상정지용 열쇠가 있지만 건너편에 있기 때문에 다른 문으로 들어가야 한다. 우선 앞에 보이는 문으로 가자. 기관실 A의 오른쪽에 보면 비상용 조작판이 있다. 이것을 사용하면 피스톤이 멈춘다. 하지만 아직 열쇠가 없으므로 일단 그냥 가도록 하자. 건너편에 문이 있으니 들어가자.



이것이 비상용 조작판. 열쇠를 가진 다음, 다시 오도록 하자

이곳에 오면 주인공이 저절로 움직여서 아버지와 대화를 한다.

아버지: 겨우 알았어…. 리처드…. 나는 윌리엄을 죽이고 붉은 돌을 손에 넣었을 때 알았다. 내 자신이 얼마나 이 힘을 갖고 싶어했는지…. 나는 힘과 하나가 된다. 파란 돌…. 그 힘으로도 이제 멈출 순 없다…. 이 어둠 속에서는…. 이곳에 빛은 없다…. 살아 나갈 수 있을까…. 파란 돌을 가진 자여….

아버지가 쓰러진다. 그러자, 주인공이 생각한다. '붉은 돌에서 강한 힘이 발생하고 있다. 이곳에 빛만 있으면….'

목소리: 이대로는 안돼…. 빨리… 빨리 빛을….

이제부터는 시간이 아주 중요하다. 붉은 돌에서 유령이 나타나(윌리엄 같다) 쫓아오는데 리처드는 유령을 공격할 수 없기 때문에 계속 도망다녀야만 한다. 빛이 생길 때까지…. 빛이 생기는 방법은 이미 알고 있을 것이다. 기관실 앞 게시판에 있던 주의사항. 즉, 연료고용의 밸브를 창고에서 찾아서 보일러를 가동시킨 후, 비상정지용 열쇠로 피스톤을 정시시키면 되는 것이다.

우선 오른쪽에 보이는 문으로 들어

가면 기관실 B가 나온다. 다시 앞에 보이는 문으로 들어가면 연료고가 나온다. 앞에 계단이 있고 좌우에 하나씩 문이 보인다. 그리고 왼쪽 면에도 문이 보이고 밑으로 내려가는 계단이 있다. 왼쪽에 보이는 문으로 들어가면 보일러실 A가 나온다.

시선을 오른쪽으로 향하면 복도 끝에 비상정지용 열쇠가 걸려 있는데 이것을 얻자. 이제 다시 연료고로 되돌아가서 계단을 올라가서 문으로 들어가자. 뒤에서 유령이 계속 온다는 점을 감안했을 때 오른쪽 문으로 들어가는 것을 권한다. 내부구조는 ┌ 형처럼 생겼는데, 오른쪽으로 들어가면 우선 가스통이 보이고 앞으로 조금 가면 상자 더미가 있다. 상자 사이로 들어가면 왼쪽 바닥에 연료고용 밸브가 있다. 이것을 얻은 다음, 한 바퀴 빙 돌아서 나오면 유령에게 공격당하지 않는다(주인공의 보행속도가 더 빠르므로). 유령이 벽을 통과하기 때문에 왼쪽 문에서 들어와서 빙 돈 다음, 그곳에서 밸브를 줍다 보면 벽에서 유령이 나와 공격당하는 경우가 있다.


비상정지용 열쇠

연료고로 왔으면 계단을 내려가자. 좌우측 뒤편에 각기 하나씩 보일러 자동장치가 있다. 이것을 열어서 밸브로 돌리면(2개 다) 보일러가 돌아가는 소리가 들린다. 이제 올라가서 보일러실 B를 지나 기관실 B로 간 다음, 비상용 조작판을 열고 열쇠를 돌리자. 그러나 여기서 끝이 난 것이 아니다. 다시 선미 축으로 가서 반대편 문으로 들어가 기관실 A로 간다. 그곳의 비상용 조작판도 열고 열쇠를 돌리면 피스톤이 멈추면서 비상용 등이 점등되어 유령이 사라진다. 이제 선미축으로로 가면 붉은 돌의 힘이 조금 약해진 것을 볼 수 있다. 붉은 돌에다가 파란 돌을 던지자. 두 개의 돌이 하나가 된 다음, 붉은 돌이 작아진다. 그러면 아버지가 주인공에게 말을 한다.

아버지: 힘이…. 모든 것을 바꾸는 힘이 사라져간다…. 이곳은 오래 못 버틴다…. 빨리 배 앞쪽으로….


열쇠를 돌리자

말을 마치자, 아버지는 죽는다.

이제 서둘러서 창고까지 가자. 제한 시간은 100초. 길을 잃어버리지 않기를 바란다. 여기서 빨리 가려면 기관실 B→보일러실 B→연료고→창고 순으로 가면 된다. 창고로 들어가면 보이지 않는 곳에서 목소리가 들린다.

?? : 약속을 …지키로 왔네. 자, 이곳으로…. 태양 속으로….

이제 안쪽으로 가면 문이 보이고 그 맞은 편에 태양의 조각이 보일 것이다. 이 태양의 조각은 혜성의 책을 적용하는 것이 아니라 클릭하면 된다. 그러면 벽이 올라가서 안으로 들어갈 수 있게 된다.

안으로 들어가면 좁은 통로와 끝쪽에 붉고 작은 방, 그리고 천문대의 남자가 그 중앙에 서 있는 것을 보게 된다.



붉은 방에서 칼을 주는 남자

남자: 자아, 약속을 했었지, 리처드 오즈몬드군.

남자가 칼을 꺼낸다.

남자: 지금 자네는 위대한 힘 앞에 서있네. 모든 운명을 뒤어잡는 힘…. 그 힘은 자네의 것일세. 자아, 가져가도록 하게.

베스트 엔딩을 위해서 붉은 칼을 받지 말자. 방법은 간단하다. 칼을 클릭하지 말고 그냥 돌아서서 나오면 된다. 나오는 곳에도 태양의 조각이 있다. 이걸 클릭하면 남자가 다시 말을 건다.

남자 : 필요 없는 건가? 후후후, 재미있군. 운명의 여신이 미소를 짓는데 거부를 하다니….

말을 마친 남자는 붉은 돌의 칼을 부숴버리고 웃으면서 사라진다. 이제 그 방에서 나오자. 밖으로 나오면 우측에 문이 보이고 그 앞에 클레아가 있다.

클레아: 이 배의 생명은 끝났어요. 자, 이쪽으로….

클레아가 문 속으로 사라진다.

베스트 엔딩

클레아가 사라진 문으로 들어가자.

클레아: 이 배는 곧 사라져요. 당신은 이곳에 있으면 안되는 사람…. 자, 돌아가세요. 모든 것은 끝났어요….

클레아의 손이 빛나고 주인공은 푸른 빛에 싸인다. 곧이어 올페우스호가 빛에 싸여서 하늘로 올라간 후, 사라진다.


클레아로 인해 주인공은 본래의 세계로…


모든 영혼이 해방된 올페우스호

현실세계 자신의 집

집으로 돌아온 주인공 리처드 · 오즈몬드, 책상에 보면 오르골이 있는데 이것을 틀어 놓고 클레아에 대한 생각을 한다. 기차에서 보았던 소녀 시절의 모습, 성당 지하에 갇혀 있었던 모습, 계곡 위의 집에서 싸우던 모습, 클레아의 방에 걸려 있던 그녀의 사진들…. 이 모든 추억을 그리며 오르골을 듣는다….

엔딩 2

마지막에 붉은 칼을 받았을 때에 발생하는 엔딩이다. 이 경우에는 주인공이 붉은 칼을 가진 채로 현실 세계로 돌아오게 된다. 불에 탄 아버지의 집으로 돌아오게 되는데 돌아오면 경찰이 뒤에서 말을 건다.

경찰: 이봐, 이봐! 당신 듣고 있는 거야?
경찰: 이미 시간도 늦었고, 아무 것도 없었던 것 같으니까 슬슬 돌아가지.

다시 게임을 하는 듯한 느낌이 들지만, 결코 그렇지는 않다. 처음에 왔던 대로 문을 거쳐 그냥 밖으로 나가자. 그러면 대문 앞에서 경찰이 기다리고 있다.

경찰: 자, 돌아갈까?

뒤돌아 서서 문을 열려고 하는 경찰을 갑자기 주인공이 붉은 돌의 칼로 찔러 죽인다. 쓰러지는 경찰. 주인공이 들고 있는 칼의 붉은 돌이 유난히 밝게 빛나고 있다.


쓰러진 경찰과 붉은 돌의 칼…

엔딩 3

게임 중에 나오는 아스트랄 피스를 천문대의 사나이에게 모두 갖다주지 않았을 경우에 이 엔딩을 보게 된다. 도중에 천문대의 사나이가 붉은 돌을 새로 만드는 이벤트를 보지 못했을 경우, 마지막에 배를 탈출할 때 태양의 조각 안으로 들어가도 천문대의 남자가 나타나지 않는다. 클레아가 문 앞에 있을 뿐, 이후의 이벤트는 모두 같으며 주인공의 집이 아닌 아버지의 집으로 오게 된다.

현실세계 아버지의 집

도착 직후의 행동은 엔딩 2와 동일하다. 이번에는 대문에서 경찰이 기다리고 있지 않으므로 문을 열고 밖으로 나가자. 그러면 경찰이 차에서 기다리고 있다.

경찰 : …뭐, 그렇게 기죽지마. 그러다가 홀짝 돌아올 수도 있잖아? 그럼, 갈까?
경찰이 차에 시동을 걸지만 걸리지 않는다.
경찰 : 쳇! 이 고물! 드디어 맛이 갔군. 뒤에 있는 트렁크에 공구가 있어. 좀 가져다 줄래?

주인공이 뒤로 돌아가서 트렁크를 열면 그곳에는 붉은 돌이 박힌 칼이 있었다. 붉은 돌 부분이 유난히 밝게 빛나며…. gC



차의 트렁크에 붉은 돌이 박힌 칼이…

올페우스호 지도



SD건담의 새로운 역사를 창조한다!

SD건담 G제너레이션



제작사:	반다이
장 르:	전략 시뮬레이션
발매일:	8월 6일
발매가:	6,800엔

평가
그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

영원히 사라지지 않을 불후의 명작(?) 건담 시리즈의 최신작이 또다시 등장하였다. 솔직히 반다이 계열에서는 믿을 것이 없지만 전작인 「SD건담 G센츄리」와는 약간 다른 시스템을 채택하였으며 스토리모드에 해당되는 '시츄에이션' 모드가 강화되었다. 이번 공략에서는 기본 시스템의 철저한 이해와 스토리공략을 위주로 진행하기로 한다.

게임 시스템 설명

버튼 설정



방향키	8방향으로 움직일 수 있다
○버튼	결정
×버튼	취소
△버튼	스테이터스를 볼 수 있다
□버튼	고속 스크롤 (모든 곳에서 가능)
L1, R1버튼	지도 전환
L2, R2버튼	미행동 유니트에 자동으로 커서가 옮겨간다
스타트 버튼	메인 메뉴를 부른다
셀렉트 버튼	화면상의 잡다한 것을 나타나지 않게 한다 (별로 쓸모가 없음)

게임 시작(Game Start)

게임을 시작하는 것으로 다음의 3가지 모드로 나뉜다.

시츄에이션 모드 (Situation Mode)

역대 건담시리즈 중에서 제작자가 가장 인상깊었다고 생각한 것을 캠페인 방식으로 즐길 수 있도록 한 모드로 총 42개의 스테이지(話)로 구성되어 있다. 이 모드를 완전히 클리어하면 시츄에이션 퀘스트 모드(Situation Quest Mode)로 바뀌는데 이 모드에서는 시나리오를 마음대로 선택할 수 있다.

트레이닝 매치모드 (Training Match Mode)

다른 플레이어와 함께 즐길 수 있는 모드. 오리지널 지도와 여러 가지 상황을 정한 뒤에 게임을 시작한다. 플레이는 최대 4명까지 가능하며 3명이상 플레이시는 멀티 탭이 필요하다.



메인 메뉴

패스 (Pass)

현재의 턴을 넘기고 명령권을 적에게 넘긴다.

탐색 설정

각각 HP, EN(에너지), MP, LV(레벨), ACE(파일럿의 레벨)에 대한 탐색을 한다.

미니 맵 (Mini Map)

현재 전투 지역의 축소판 맵을 보여준다. 그런대로 도움은 될 것이다.

스퀘어 (Square)

로봇대전과 동일한 메뉴. ON으로 해놓으면 화면에 블록이 나타나기 때문에 거리를 계산할 때 편리하다.

전투 애니메이션 (戰闘 ANIM)

OFF로 하면 전투 화면을 생략해서 플레이시간을 대폭 줄일 수 있다. SD 모형임에도 불구하고 전투 애니메이션의 로딩시간이 「신슈퍼로봇대전」과 거의 비슷하므로 기다리는 것을 싫어하는 게이머들은 OFF로 해두자.

프로필 모드 (Profile Mode)

지금까지 보아온 유니트들을 볼 수가 있다.



배틀 매치모드 (Battle Match Mode)

시츄에이션 모드 클리어시에 나타나는 모드로 시츄에이션 모드 클리어 데이터를 가지고 다른 플레이어와 대전을 벌일 수 있다. 일종의 메모리 카드 배틀이다.

옵션 (Option)

사운드출력 방식 설정과 듀얼쇼크의 진동설정, 프로필 모드로 들어갈 수 있다. 이 중에서 프로필 모드는 건담 팬이라면 그런대로(?) 추천할 만한 정도이다.

데이터 로드 (Data Load)

로봇대전의 로드와 동일한 역할을 한다. 사용블럭은 3칸.

게임 컨티뉴 (Game Continue)

로봇대전의 컨티뉴와 같은 역할을 한다. 사용블럭은 9칸(쓰라는 거야, 말라는 거야!)

개별 메뉴

이동(移動)	유니트를 이동시킨다
공격(攻撃)	목록에 있는 무기를 사용하여 적에게 공격을 한다
출격(出撃)	전함전용 명령으로 격납되어 있는 유니트를 출격시킨다
산포(散布)	전함전용 명령으로 미노프스키 입자를 뿌려 회피력을 높인다
교란막(攪亂幕)	전함전용 명령
더미(ダミー)	더미풍선을 띄워 적의 판단을 흐리게 한다
분리(分離)	서포트 유니트에서 유니트를 분리시킨다
앞으로 진행(奥面移行)	우주에서 나오는 명령으로 현재 상태에서 깊숙이 진행한다
뒤로 진행(前面移行)	「앞으로 진행」과는 반대의 명령
돌입(突入)	우주에서 지구의 상공으로 내려간다. 반대로의 행동은 불가능
발사(打ち上げ)	지상에서 우주로 올라간다. 달에서 사용되는 명령어
강하(降下)	지상에서 나오는 명령어로 지상에서 상공으로 올라간다
하강(下降)	상공에서 지상으로 내려간다
침수(沈水)	지상에서 해저로 내려간다

무시하면 두고두고 후회할 사항!

1. 돈이 모든 것이다?

당연한 말일 수도 있지만 돈이 없으면 아무 것도 하지 못하는 사태가 발생한다. 참고로 돈은 스테이지를 클리어하거나 유니트 해체시 얻을 수 있으며 각 스테이지 클리어, 점령 도시(코로니)의 숫자, 이벤트 동영상을 봤는가의 여부에 따라 돈이 들어오기도 한다. 유니트를 제작하는 것만이 아닌, 가더의 레벨도 올려주고 강화파츠도 붙여줘야 하므로 이것에 대해서는 액플을 쓰지 않는 한 게임 클리어까지 항상 염두에 두어야 한다.

2. 지원사격을 활용하자

전함에서 출격한 대장 유니트가 공격을 할 때에 전함의 지원사격을 받을 수 있다. 실제로 전함의 명중력은 별 것 아니지만 공격횟수가 2번이 된다는 것 자체는 상당한 플러스가 될 것이다(전함을 공략할 때에 사용하면 좋을 것이다).

3. 회복에 대하여

전투에 있어서 필수적으로 사용하는 것이 EN이다(작약병기이던지 빔병기이던지 무조건 EN이다). 각 무기마다 소비EN은 각각 다르게 설정되어 있으며 MS의 경우는 전함에서, 전함의 경우는 코로니나 도시에 머무르면 회복을 하게 된다.

4. 끊임없이 납치하라! 그리고…

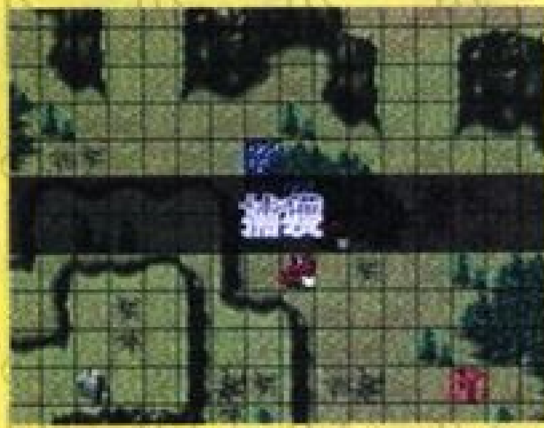
본 게임은 랑그릿사에 채택되었던 지휘관 시스템을 채용하고 있다. 각각의 전함에는 지휘범위가 설정되어 있으며 각 유니트가 이 범위를 벗어날 때에는 상당한 불이익이 있게 된다(지오등 몇 종류 안되는 유니트만이 전함의 속박에서 벗어나 있다). 랑그릿사와 마찬가지로 전함에 딸린 적 MS는 전함이 파괴시 행동불능이 되어 버린다.

이때, 이 MS들을 플레이어의 전함이 회수(回收) 명령으로 포획할 수 있다. 일단 포획하면 플레이어가 나중에 편성해서 사용할 수 있다. 이것이 없으면 정상적인 게임진행은 불가능하므로 새로운 유니트가 나타났다고 생각되면 주저없이 포획하도록 하자. 이와는 반대로 플레이어의 전함이 파괴당한 상태에서 다른 전함이 파괴된 아군 전함소속의 유니트를 포획하는 것이 가능하다. 때로는 증명사진이 흑백이 되어서 출전불가능이 된다는 점이 그렇지만….



지금의 경고는 전함의 지휘범위에서 벗어난다는 것이다


현재 유니트의 오른쪽에 벽개(?)가 있는 곳에 전함을 접근시킨다


「회수」를 사용하여 포획하자. 포획범위는 전함의 지위범위이며 한도는 전함의 최대 적재량

조합과 진화

각각 스테이지 시작 전과 클리어 뒤에는 잡아온 유니트와 키웠던 유니트의 파워업이 가능하다. 유니트의 레벨이 ACE가 되었을 경우에는 그 유니트를 진화시킬 수 있다. 또한 편성되어 있는 특정 유니트들끼리는 조합을 사용하여 새로운 유니트를 생산 리스트에 편입시킬 수 있다. 그러므로 항상 조합과 진화에 신경을 쓰지 않으면 안된다. 참고로 진화를 한다고 해서 꼭 좋은 유니트가 나오는 것은 아니다.


유니트의 레벨은 1, 2, 3, ACE의 순서로 되어 있다

스테이지 시작 전의 메뉴 설명

그룹 편성

여기서는 만능형, 우주형, 지상형, 수중형의 4가지 그룹으로 나뉘며 최대 32개까지 만들 수 있다. 전함 1개를 1조로 하며 플레이어가 직접 설계하여 편집된 유니트들의 생산과 해체 등을 할 수 있다. 게임상에서는 플레이어가 항상 데리고 다니는 병력이 되므로 소홀히 하지 않도록 하자.



현재 부대는 말 그대로의 집합상태. 소속은 박쥐(?)

MS 개발



진화 후에 유니트 레벨은 물론 1로 돌아가지만…

미팅룸과는 달리 여기서는 진화에 대한 것을 실행할 수 있다. 진화가 항상 좋은 것만은 아니므로 진화 전과 진화 후의 상태변화를 자세하게 관찰하자.

테크니컬 설정

본거지를 지키는 가더(GUARDER)의 레벨을 결정한다. 레벨이 올라감에 따라 강화파츠의 단가가 내려가며 생산할 수 있는 서포트 유니트의 숫자가 늘어난다. 적어도 3~5스테이지마다 한 번씩은 올려주자.

스테이지 스타트

말 그대로의 명령이다.

스테이지 클리어 뒤의 메뉴 설명

확보 유니트 청산

게스트 그룹에서 편입된 것이나 잡아온 유니트를 정리하는 곳. 정리를 하지 않으면 넘어가지 못한다.



계속 써먹으려면 확보를, 엿으로 바꿔 먹으려면(?) 해체를 선택하자

※이곳에서 사용되는 명령어

확보(確保)	클릭되어 있는 유니트를 플레이어의 부대에 편입시킨다
해체(解體)	클릭되어 있는 유니트를 돈으로 바꾼다
전확보(全確保)	현재 있는 모든 유니트를 플레이어의 부대에 편입시킨다
전해체(全解體)	확보가 되어 있지 않은 유니트들을 전부 돈으로 바꾼다
플레이어 리스트(自軍LIST)	플레이어 부대의 유니트 현황을 본다. 여기서 해체도 가능

캐릭터 등록

게스트 그룹에서 편입된 파일럿들을 등록시키는 곳이다. 가능하면 전부 등록시켜주자. 필요할 때에 써먹을 수 있기 때문이다.



이렇게 재수가 좋으려면 러셋 노가다를 열심히…

※이곳에서 사용되는 명령어

등록(登錄): 한 명에게만 사용되는 명령어

전등록(全登錄): 전부 등록시킨다. 헤매지 말고 이것을 선택하자. 게임 클리어까지 꽉 채우지도 못한다

MS 설계

유니트의 조합으로 새로운 유니트를 생산 리스트에 넣을 수 있다. 반대로 쓸모가 없어진 리스트의 정리도 가능하다. 열심히 납치해서 적보다 좋은 유니트를 만들어야만 게임이 원활하게 진행된다.



조합으로 새로운 유니트를 만들 수 있다

※이곳에서 사용되는 명령어

설계(設計): 조합! 조합! 조합!! 말이 필요없다

다음으로(Next)

로드란에 세이브를 하고 다음 스테이지로 넘어간다.

시츄에이션 모드 공략

제 1화.
용서받을 수 없는 폭거

■출격그룹: 1개 ■퀘스트 동영상 있음



◆프롤로그◆

때는 U.C(우주세기. 이하 U.C하고 함) 0079년. 지구에서 가장 먼 지역에 위치한 스페이스 콜로니 사이드 3은 지온공국을 칭하여 지구연방정부에 대하여 선전포고를 한다. 신병기 MS-06 자크 2를 이끄는 지온군은 미노프스키 입자하에 유시계전투(有視界戰鬪)에서 연방군을 압도하여 불과 1주일만에 3개의 사이드를 제압한다고 하는 눈에 띄는 전과를 달성한 것이었다. 하지만 「1년 전쟁」이라 불리는 이 전투는 「피로 물든 승리」라고 후세에 기억되어 있다. 코로니에 대한 독가스 사용과 무인 코로니를 지구에 낙하시키는 비도(非道)의 전술 「코로니 떨어뜨리기」로 총인구의 반 가량을 잃게 한 것이다. 이 지온의 「용서받을 수 없는 폭거」에 대하여 지구연방정부는 「가급적 재빠른 대병력의 파견」에 의해 전쟁의 조기종결을 꾀하는 것을 대회의에서 결의. 이것을 통보받은 연방군은 레빌 제독이 이끄는 정규부대를 파견하여 사이드 5 제압을 노리는 지온 함대와 루움전역에서 부딪치게 되었다. 이곳에서 우주전쟁역사 최대의 함대결전 루움전역이 시작하게 된다.

공략 POINT

최초에 레빌 장군이 검은 3연성에게 공격을 하면 이벤트로 그가 타고 있는 기함이 파괴당한 뒤, 샤아와 검은 3연성이 후퇴해버린다. 최적의 진행방법은 레빌 장군을 지키면서 샤아의 기함을 파괴하고 이벤트 동영상을 보는 것이다. 이후에도 샤아가 등장하면 그의 기체를 파괴하지 말고 포획하는 것에 중점을 맞춰야 한다. 기함 파괴를 위해서는 세이버피쉬의 대함 미사일을 적극 활용하자.





건담이 아닌 기함에게 제트스트림 어택을 하는 검은 3연성

제 2화.
건담 대지에 서다.

■출격그룹: 1개

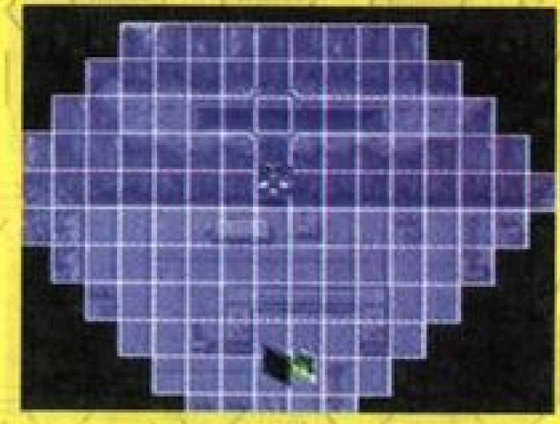
◆프롤로그◆

루움 전역에 있었던 패퇴는 연방군에 커다란 충격을 주어 지온공국에 대한 항복까지 진정하게 검토되기도 하였다.

하지만 지온군의 진실을 아는 레빌 제독은 지속적인 전쟁을 주장. 남극조약의 체결에서 그 유명한 '지온에 병사 없다"의 연설을 행하여 연방정부의 대 지온정책을 "철저한 항전"으로 전환시키는 데에 성공한다. 이 정부의 결정을 받은 연방군은 「V작전」의 발동을 가지고 지온군에 대한 반격을 기도. MS와 그것을 운영하기 위한 신형전함의 개발을 중심으로 하는 이 계획은 기술사관 템=레이 대위의 지휘하에 「강습양육함 화이트 베이스」와 시작 MS군 「RX시리즈」의 완성까지 도달했다. 한편, 지온군은 「V작전」이 사이드 7에서 진행되고 있다는 정보를 얻고 「붉은 혜성」이라는 별칭으로 이름높은 샤아=아즈나블 소령을 그곳으로 파견, 그의 명령에 의해 코로니 내부에 들어간 3대의 자크 2는 연방의 시설에 대한 공격을 개시, 사이드 7을 전화에 빠뜨린다. 이때, 이 싸움에 말려든 소년 아무로=레이는 지온의 MS와 싸우기 위해 탑승자를 잃은 시작기 RX-78 건담을 시동시키게 되었다.

공략 POINT

지도가 2개인 상태에서 시작하는 맵이다. 코로니에서는 건담을 효율적으로 움직여 자크 2대를 재빨리 처리한 뒤, 화이트 베이스로 코로니를 빠져 나온다. 우주에서는 비실비실한 전함을 가지고 자크에 대항해야 하기 때문에 건담과 화이트 베이스를 우주로 빼는가의 여부가 전술상의 분기가 될 것이다. 참고로 건담은 우주로 나오면 빔라이플과 하이퍼 해머를 사용할 수 있게 된다. 하지만, 이동시의 공격에 있어서는 빔라이플보다는 빔사벨을 활용하고 반격시에는 빔라이플을 사용하도록 하자. 우주 맵 서쪽에 있는 전함은 남서쪽에 있는 본거지로 가므로 그쪽에 있는 부대는 그들을 맞아 싸우도록 하자.



이렇게 하면 코로니를 나올 수 있다



지금 이 상태에서 적의 MS가 있었다면 쫄딱 망한다

제 3화.
대기권 돌입

■출격그룹: 2개

◆프롤로그◆

사이드 7의 싸움에 의해 다수의 정규병을 잃은 화이트 베이스는 아무로=레이들 민간인을 승무원에 추가시켜 루나 2로 출항한다. 하지만 샤아=아즈나블이 이끄는 특수부대의 추격을 받으면서도 루나 2에서 그들을 기다리고 있던 것은



「기밀병기의 무단사용」을 비난하는 연방의 고관들이었다. 한때는 루나 2에 감금된 그들이었지만, 화이트 베이스의 함장인 파올로=카시아스 중령의 목숨을 건 설득과 지온군의 공격이 그 결정을 바꾼다. 처분은 불문에 붙여지고 리드중위 인솔하에 순양함 사라미스의 호위하에 연방군의 본부인 쟈브로로 향하게 되었다. 하지만, 그들의 앞에 선 장애물은 커다란 것이었다. 샤아 아즈나블이 이끄는 부대는 아직도 건재하고 있으며 더욱이 지구상에서는 지구공격사령관 가르마=자비 대령이 화이트베이스의 대기권 돌입을 기다리고 있다.



공략 POINT

전투에 들어가기 전에 생산 리스트에서 지상용 유니트 2팀을 만들어 가지고 나가자. 지상형 유니트에서는 81식 전차와 자니를 주축으로 원거리에서 요격하는 시스템을 갖도록 하자. 화이트 베이스는 지구에 접근하면 바로 돌입하고 상공에서 화이트베이스를 기다리는 가르마의 추격을 피하기 위해 바로 쟈브로로 강하하자. 이때, 상공에서 떨어지는 폭격에는 절대적인 주의가 필요하다(반대로 아군이 상공으로 올라가 적에게 폭격을 하는 방법도 있다).



이렇게 말하는 샤아이지만 화이트 베이스가 대기권에 들어가버리면 OK!

제 4화. 가르마 죽다

■출격그룹: 2개 ■퀘스트 동영상 있음

◆프롤로그◆

쟈브로를 향해서 지구로 강하한 화이트 베이스는 대기권 돌입을 기다리고 있던 지온군의 추격을 받아 적지인 북미대륙으로 진로 변경을 하지 않을 수 없게 되었다. 적중에 고립된 상태속에 지온군의 극심한 공격에 쫓겨 승무원들의 건투에도 불구하고 조금씩 쫓겨가고 있다.

그리고 이전의 싸움에서 폐허가 된 도시 뉴욕에서 가르마=자비가 이끄는 대공부대에게 포착되어 결국 포위망 속에 갇혀버리게 되었다. 지상과 공중을 장악한 대부대의 승리를 확신하는 가르마=자비. 하지만 그 옆에 그의 친구 샤아=아즈나블에 의한 음모가 은밀히 진행되고 있는 것을 그는 아직 모른다.

공략 POINT

화이트 베이스와 플레이어의 기지에서 출격하는 부대를 하나로 합치는 것이 선결과제다. 중간에 끼이게 되는 샤아의 부대를 아무로가 잽싸게 처리하고 상공에서 일어나는 폭격과 뒤이어 하강하는 가르마의 부대는 기동성이 있기 때문에 부대를 한 곳에 모아두자. 재빠른 처리를 위해서는 전함을 우선적으로 파괴시켜야만 할 것이다.





가르마, 비명횡사하다!



제 5화. 격투로 증오가 깊어지고

■출격그룹: 3개

◆프롤로그◆

뉴욕에서 있었던 전투에서 지구공격군 사령관 가르마=자비대령을 떨어뜨린 화이트 베이스는 북미대륙을 탈출하여 아시아지역으로 그 진로를 정하였다.

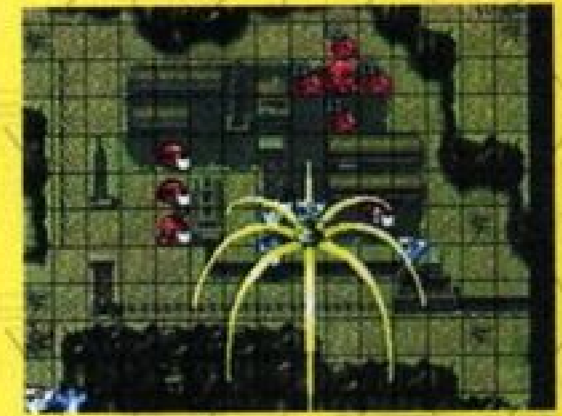
하지만 탈출의 기쁨도 잠시. 설욕에 불타오르는 지온군은 새로운 자객을 화이트 베이스에 보낸다. 가르마대령의 전사에 커다란 충격을 받은 우주공격군 사령관 도즐=자비중장이 원수를 갚기 위한 특수부대 란바=랄 부대를 지구에 파견. 최신형 모빌슈츠 MS-07B 구프와 함께 화이트 베이스를 습격한다. 더욱이 오뎃사에서 시작기의 시험을 행한 카시리아=자비소장과 그 휘하의 마=크베 대령도 후에 모빌아머(MA)의 원형이 된 기동병기 MAX-03 앗잠과 함께 그들을 노린다. 가르마대령의 전사를 맞아 전국이 크게 요동치는 중, 화이트 베이스에 격투의 예감이 직격한다.

공략 POINT

먼저 화이트 베이스에 세이라가 탑승한 건담을 돌려보내 아무로를 다시 탑승시키자(반대로 세이라의 전투장면을 보고 싶다면?). 사막을 지나 기지로 가는 중간에는 적의 움직임에 항상 신경을 써야 한다. 그 외에는 상공에서 앗잠이 사용하는 「앗잠리더」를 조심하자.



푸른 거성 란바=랄의 등장



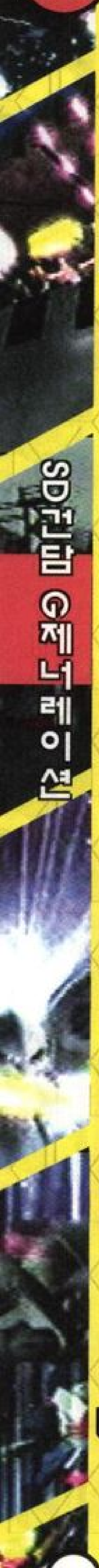
이것이 앗잠리더. 생각 외로 강력하므로 공중용 유니트를 갖춘 뒤에 요격하러 가자

제 6화. 박격! 트리플 돔

■출격그룹: 2개 ■퀘스트 동영상 있음

◆프롤로그◆

연방군의 일대반공작전 「오뎃사 작전」을 향하여 차례대로 준비가 진행되는 중, 오뎃사 작전에 참가하기 위해 동유럽에 발을 디딘 화이트 베이스에게 새로운 위기가 닥쳐온다. 동유럽을 전전하면서 오뎃사로 향하는 화이트 베이스에게 위기감을 느낀 지온군은 루움전역에서 이름을 떨친 에이스 파일럿 「검은 3연성」을 부르고, RX-78건담에 대항하기 위해 새로이 개발된 중MS인 MS-09 돔을 그들에게 주어 전선으로 보내게 되었다. 한편, 이 정보를 감지한 연방군 대장 레빌 제독은 화이트 베이스를 구원하



기 위하여 신병기 G파이터를 마틸다=아잔 중위가 이끄는 보급부대에게 넘겨 동유럽 전선으로 보낸다. 검은 3연성이 화이트 베이스와 부딪치려는 곳을 마틸다 중위의 미디아 부대가 전선으로 향한다. 「오뎃사 작전」의 발동을 눈앞에 두고 그 전초전이라 할 수 있는 싸움이 지금 시작되려고 한다.

공략 POINT

화이트 베이스를 초기 배치에서 북쪽으로 이동시키고 미디아를 남쪽으로 이동시킨 뒤, 건담을 화이트 베이스에서 꺼내어 검은 3연성과 전투이벤트를 시키면(반격으로 될 확률이 크다) 미디아와 맛슈의 돔이 파괴되고 남은 2명은 후퇴한다.

나머지는 상공에 있는 부대가 내려올 때가지 기다린 뒤, 요격하자.





지온은 맛슈를, 아무로는 적사랑의 상대를 잃었다

제 7화. 밀림의 건담

■ 출격그룹: 2개



◆프롤로그◆

중국, 동남아시아 지구. 태평양과 인도양, 두 대륙에 싸인 이 지역은 풍부한 자원을 가지고 있어 완전히 지구연방의 주명선을 쥐는 장소이기도 하다. 이 풍부한 자원에 주목한 지온군은 제4지상기동사단을 파견하여 그곳의 제압을 목표로 하지만 연방군 코지마 대위의 저항에 의해 작전은 저지당한다.

이후, 전선은 완전히 교착되어 양측의 일진일퇴의 공방은 이어진다. 하지만 지온군 기술장교 기니아스=사하린 소장의 취임에 의하여 전국은 새로운 국면을 맞게 된다.

시작형 기동병기 아프사라스의 가동시험을 실시하기 위해 기니아스 소장은 양동작전으로서 전선의 모빌슈츠 부대에 전면공격을 지시하게 된다.

그러한 전황 속에서 신임사관 시로=아마다 소위를 대장으로 맞은 코지마 대위 소속 제08MS소대는 전선에서 지온군의 주력부대와 조우, 신생 08소대의 최초의 싸움이 지금 시작되려고 한다.

공략 POINT

배경이 밀림인 탓에 적과 아군의 명중률이 상당히 낮아졌다(반대로 말하면 회피율이 높아졌다). 만일 경험치를 올리고 싶다면 전함을 부순 뒤, 백기를 들고 있는 자를 공격할 수도 있다. 밀림으로 인하여 이동력이 많이 줄어드는 것에 대해서는 참을 수밖에 없을 듯. 4턴 정도 지나면 물위로 떠오르는 유콘과 그것에 딸린 MS들은 주의가 필요하다. 가더의 레벨을 높여두지 않으면 상대하기가 상당히 벅찰지도 모를 일이다.



아는 사람은 다 아는 08소대의 이야기다



일신형 건담이라고는 하지만 MS는 전투기보다 강하다

제 8화. 오뎃사의 격전

■ 출격그룹: 4개 ■ 제한시간: 8턴



◆프롤로그◆

지구공격군 사령관 가르마=자비대령의 전사에 의해 지온과 연방의 싸움은 새로운 국면에 돌입한다. 지온군의 혼란을 감지한 연방군은 지상병력의 1/3과 비밀계획 「V작전」에 의해 취역한 신병기 강습양륙함 화이트 베이스와 연방최초의 모빌슈츠 「RX시리즈」를 흑해주변지역에 투입. 지온군 점령하에 있는 채굴기지의 수복을 목표로 하여 「오뎃사작전」을 발동하게 된다. 한편, 이 연방군의 움직임을 감지한 지온군은 오뎃사 지역의 사령관을 맡고 있는 마=크베 대령의 지휘하에 혼란한 전선을 일으켜 세우면서 각 방면 군에서 부대를 차출. 더욱이 남극조약에 의해 금지된 병기 「수폭미사일」도 준비하여 연방군을 기다리고 있다.

그리고 U.C 0079년 11월 대치하는 사이에 전투가 시작되어 이곳에 우주세기 사상최대의 육상전 「오뎃사의 싸움」의 불꽃이 불으려 하고 있다.

공략 POINT

4턴에 마=크베의 수소폭탄을 장비한 미사일이 발사되며 그 뒤, 4턴이 지나면 수소폭탄이 폭발하여 게임오버가 된다. 수소폭탄을 장비한 미사일의 HP는 35000으로 이 미사일이나 그것을 발사한 다브데를 파괴하면 승리조건이 충족되어 클리어가 된다.



마=크베는 승리를 위해서는 수단과 방법을 가리지 않는 녀석이다



수폭 미사일이 발사되었다. 반드시 파괴하자!



지온이 가진 광물자원은 10년을 싸울 수 있다고 말하는 마=크베



제 9화. 전율의 블루

■출격그룹: 3개 ■퀘스트 동영상 있음

◆프롤로그◆

「오뎃사의 싸움」에서 승리하여 우선권을 되찾은 연방군은 지구권의 수복을 목표로 하여 각지에 반격을 개시.

그리고 지구권에서 지온의 아성인 북미대륙에도 그 반격의 손은 미쳐 전국은 연방군의 승리로 향해 한 걸음씩 전진하고 있었다. 이곳 북미대륙을 지키는 지온과 연방의 싸움 속에 푸른 그림자 두 개가 전장에서 격전을 벌인다. RX-79BD 블루 데스티니와 MS-08TX 이프리트改. EXAM시스템을 탑재한 두 기체를 만날 때, 블루를 조종하는 유우=카지마와 이프리트를 조종하는 니므파스=슈타젠의 사이에 싸움의 예감이 들기 시작한다. 그것은 EXAM의 속에 마음을 봉인당한 소녀, 마리온의 인도인가.. 아니면 EXAM의 설계자로서 광기의 과학자 크루스트=모제스의 야망인가?

긴장이 감도는 캘리포니아 베이스를 무대로 「EXAM을 잇는 자」를 건 싸움이 지금 시작된다.

공략 POINT

이번 스테이지에서 '블루 데스티니'라는 것은 새턴으로 발매된 "기동전사 건담 외전"중 하나를 재현한 것이다. 여기서 이프리트改는 제3세력으로 나오게 된다. 이프리트改와 격돌할 블루 데스티니 1호기는 이프리트와 싸우기 전에는 전투를 시키지 말고 옆에 있는 짐코맨드로 자크를 부숴놓자. 그 뒤에는 이프리트의 HP를 4500정도까지 줄인 다음에 싸움에서 EXAM기능을 발동시키면 동영상으로 두 기체가 폭발하는 이벤트가 일어난다.

플레이어의 부대 편성은 수중용과 육상용을 각각 1개씩 꺼내어 수중용은 수중에 있는 잠수함과 수중용 MS들을 상대하고 육상용은 지도 중앙으로 가서 서쪽의 짐코맨더와 함께 적들의 유니트들을 맞아 싸우도록 하자. 잠수함의 목표는 플레이어의 사령부. 가더의 레벨을 높여두는 것도 그런 대로 도움이 될 수 있을 것이다. 여기서 등장하는 적의 신병기는 꼭 포획하자.







박진감 넘치는 CG무비

제 10화. 부활의 샤아

■출격그룹: 1개 ■퀘스트 동영상 있음

◆프롤로그◆

이틀에 걸친 격전 끝에 「오뎃사의 싸움」은 연방군의 승리로 끝났다.

이 승리로 의해 지구권에서의 군사균형은 급전하여 이후의 전황은 연방군이 주도권을 잡게 되었다. 그러나, 반격을 꾀하는 지온군은 키시리아=자비 소장 휘하의 우주돌격 기동군을 지구권에 투입, 붕괴되려는 전선을 일으켜 세우려 하고 앞의 오뎃사전에 있어서 눈에 띄는 활약을 보여 이제는 연방의 상징이라고 할 수 있는 RX-78 건담과 그 모함인 화이트 베이스를 향해서 「어느 남자」를 파견하게 되었다.

— 샤아 아즈나블 — 「붉은 혜성」이라고 두려워한 이전의 숙적이 매드앵글러 부대를 이끌고 다시 화이트 베이스의 앞에 그 모습을 나타낸다. 그리고 화이트 베이스 파괴의 명을 받은 지온의 신형 모빌슈츠 MSM-03고그가 벨파스트 기지로 상륙을 개시. 화이트 베이스의 새로운 싸움이 지금 시작되려고 한다.

공략 POINT

사령부에서 출격 가능한 조는 1개밖에 없기 때문에 상당히 치밀한 작전이 요구된다.

지상지도 북서쪽에 있는 부대는 화이트 베이스에서 출격하는 건담팀으로 맞서고 수중에서 침투해오는 조는 오리지널 팀으로 맞서자. 적의 움직임은 수중도시를 먼저 점령한 뒤에 화이트 베이스로 가는 패턴을 취하고 있다.



현재 화이트 베이스는 수리중이라 움직일 수 없다





싸움은 멈추지 않는다

제 11화. 쟈브로에 뿌려지다

■출격그룹: 4개 ■퀘스트 동영상 있음

◆프롤로그◆

「오뎃사의 싸움」이 있은 지 약 1개월 뒤. 엄중한 격전 끝에 마침내 연방군의 본거지 쟈브로에 도착한 화이트 베이스. 하지만 지온과 연방의 격렬한 싸움은 휴식의 시간마저 주지 않고 새로운 전장으로 그들을 부른다. 「오뎃사의 싸움」에서의 패배로 인해 곤경에 처한 지온군은 연방군의 본거지 쟈브로의 기습강하작전을 결행. 전국의 만회를 꾀하여 최후의 카드를 내게 되었다. 하늘로부터는 공격공모 가우를 중심으로 하는 항공부대가, 그리고 수중에서는 「붉은 혜성」 샤아=아즈나블의 이끄는 매드앵글러 부대가 연방군 사령부를 쳐부수기 위해 쟈브로에 집결한다. 한편, 이에 맞아 싸우는 연방군은 갑작스러운 기습에 대처가 늦어 지온군의 침입을 허용한다. 그리고 전화는 화이트베이스가 정박하는 도크에도 미쳐 승무원들은 여부없이 전투에 나가게 되었다.

공략 POINT

밀림, 이동장해물…. 모든 것이 지금까지의 난이도를 훨씬 초월하고 있다. 첫 번째턴만 잘 넘기면 다행히 적들은 수중도시를 점령하러 내려가므로 쟈브로의 지하에는 화이트 베이스 부대만 남기고 전부 수중으로 유니트를 보내자. 본거지에서 꺼내는 유니트는 수중유니트를 중심으로 하자.

그 외에는 상공에서 가우가 본거지를 폭격하는 것 정도. 호위를 하는 비행기 유니트들은 신경쓰지 말고 가우만 떨어뜨리자.




중앙에 있는 것이 엘리베이터. 이것으로 도크로의 출입이 가능하다






짐이 샤아를 공격했을 때 그것은 잘못된 선택이었다

제 12화. 강행돌파 작전

■출격그룹: 2개

◆프롤로그◆

오뎃사와 쟈브로에서의 싸움에 패배한 지온군은 지상전력의 태반을 잃어 전쟁의 중심은 지구상에서 우주로 무대를 이동하게 된다. 지구권에서의 승리를 확신한 연방군 수뇌부는 지온 타도를 향해 새로운 반격을 계획한다. 우주요새 솔로몬의 공략이 바로 그것이다. 솔로몬 공략에 앞장서서 재빨리 우주로 올라간 화이트 베이스이지만 숙적인 샤아=아즈나블의 추격을 받아 순식간에 궁지에 몰리게 된다.

드렌 함대와의 협력하에 실행된 포위망과 우주돌격 사령관 도즐=자비의 명령에 의해 파견된 코스몬 함대가 화이트 베이스를 습격한다. 그들은 넘으면서도 겹겹이 싸인 거미줄 같이 화이트 베이스를 죄여오고 있었다.

공략 POINT

이 스테이지의 지도는 코로니를 기준으로 할 때에 얼마나 코로니에 가까워져 있는가를 따지는 것이다. 3번째 지도에서의 전투행위는 불가능하기 때문에 2번째 지도에서 모든 것을 해결해야만 한다(본거지가 이곳에 있으므로).

화이트 베이스는 1턴이나 2턴에 2번째의 지도로 들어가고 본거지에서는 우주형이나 만능형에서 부대를 차출하여 화이트 베이스부대를 구원하러 가자. 3번째 지도에 있는 적의 전함이 2번째 지도로 갑자기 등장하는 때가 있으므로 본거지 부근에도 병력을 남겨둬야 한다.





영웅을 생각하는 브라이트


이 자가 코스몬. 한마디로 그는 갑갱이다

제 13화. 솔로몬 공략전

■출격그룹: 4개

◆프롤로그◆

지구권을 거의 제압한 연방군은 우주에서의 반공작전에 착수. 쟈브로 기지에서는 티안므와 레빌의 양함대가 우주로 올라와 루나 2함대와 합류. 신병기 솔라레이를 시작으로 솔로몬 요새의 공략을 목표로 하여 진격을 시작한다. 게다가 솔로몬 공략전의 참가를 명령받은 화이트 베이스부대도 스렛가=로우를 새로운 전력에 추가시켜 솔로몬을 목표로 하여 사이드 6을 출항한다. 그에 대한 지온군은 도즐=자비중장의 지휘하에 솔로몬에 그 병력을 집결, 쳐들어오는 연방군을 물리치는 것으로 전국의 타개를 노리고 있다.

후에 「솔로몬의 악몽」이라 하여 두려워한 아나벨=가토를 시작으로 하는 역전의 MS파일럿들과 솔로몬 방위의 카드인 초중모빌아머 MA-08빅잠 등이 솔로몬 요새로 모여 연방군을 분쇄하기 위해 그 이빨을 드러내게 된다.

공략 POINT

이번 스테이지는 솔로몬을 공략하는 스테이지다. 솔라레이를 사용한 부대는 재빨리 지도 2로 도망치고 본거지에서 출발하는 병력과 합류하여 몰려오는 자들을 전부 처리한 다음, 솔로몬을 공략하러 가자. 여기서 등장하는 빅잠은 I 필드를 가지고 있어 BEAM 1의 속성을 가진 빔병기는 전부 무효화시켜 버린다. 솔라레이를 사용했던 병력과 본대와 합류하는 데에 있어서 적의 공격으로 유니트를 잃지는 말자.


「솔로몬의 악몽」이라는 별명을 얻은 가토


이 부대들만큼은 솔로몬에서 대기하는 자들이므로 신경쓰지 말자

제 14화. 텍사스의 공방

■출격그룹: 3개

◆프롤로그◆

솔로몬 구역의 격전을 거친 화이트 베이스는 그 상처를 치유할 시간도 없이 새로운 싸움에 파견된다. -텍사스 존 = 무인이 된 코로니가 부유하는 이 주역에서 화이트 베이스와 그 승무원들은 새로운 위기와 만나게 된다. 이전에 오뎃사에서 패한 마=크베 대령이 함정을 가지고 그들을 기다리고 있다. 그것은 키시리아의 신뢰를 잃은 그가 실지를 회복하기 위해 행한 최후의 행위인가. 아니면 샤아=아즈나블을 뒤쫓기 위하여 먼저 그들이 쫓는 사냥감을 쓰러뜨리기 위함인가?

정상인에게는 의심할 수 없는 상념에 싸여 마=크베는 시작기 MS-15 갱에 탑승한다. 한편, 샤아도 이 기회를 이용하여 화이트 베이스를 쓰러뜨리기 위해 신

병기 MS-14A 겔구그에 탑승한다. 샤아와 마=크베, 두사람의 사혹(思惑)이 교차하면서도 텍사스 코로니를 무대로 한 싸움이 지금 시작되려고 한다.

공략 POINT

오랜만에 코로니를 무대로 한 싸움이 전개된다. 강은 건담이 꼭 쓰러뜨리고 그 뒤에 코로니를 나와 플레이어의 부대와 합류하여 나머지를 처리하는 방식으로 하자.



마=크베의 최후. 로봇대전F 완결편하고 똑같은 대사인데?



신형 MS 겔구그의 성능실험을 생각하는 샤아

제 15화. 주머니 속의 전쟁

■출격그룹: 1개 ■퀘스트 동영상 있음



◆프롤로그◆

제 13독립부대 화이트 베이스의 활약으로 의해 「뉴타입」의 힘을 알게 된 연방군은 뉴타입 전용 MS, RX-78NT1 알렉스의 개발을 결정. 북미 오거스타 기지에서 출고된 알렉스는 비무장지역인 사이드 6으로 옮겨져 테스트 파일럿인 크리스티나=매킨지에게 옮겨졌다.

이 정보를 감지한 지온군은 연방의 신형기를 파괴하기 위해 특수부대인 사이클롭스 부대를 투입. 사이드 6으로의 침입을 달성한 사이클롭스 부대는 연방군의 신형기를 발견하기 위해 탐색활동을 개시한다. 사이클롭스 부대의 일원으로서 사이드 6에 침입한 버나드=와이즈만(버니)은 탐색 중에 크리스티나=매킨지와 만나 그녀가 연방의 파일럿이라는 것을 모르고 친교를 쌓아나간다. 하지만 조우한 전황은 두사람 사이를 비극의 예감으로 떨어뜨린다. 전황의 악화로 의해 조급한 해결이 필요해진 지온군은 사이드 6에 대하여 핵병기의 사용을 결행. 그것을 안 사이클롭스 부대는 공격 전에 신형기를 파괴하기 위해 무모하다고 할 수 있는 돌격을 행한다. 그리고 버나드=와이즈만과 크리스티나=매킨지는 서로가 적인지도 모르면서 전장이 된 사이드 6에 휘말리게 된다.

공략 POINT

가장 비극적이라 할 수 있는 줄거리를 가진 시나리오. 여기서 사이클롭스 부대의 전투대원들이 전부 참가하게 되며 원작과는 달리 버니는 전함을 조종하는 역할을 맡는다.

첫 번째 지도에서 양산형 유니트가 첫 턴을 견딘 뒤에는 뒤를 따르는 플레이어의 부대로 바꾸도록 하자. 지도 1에 있는 부대를 전멸시킨 뒤에는 코로니 안으로 돌입하여 알렉스와 싸우는 사이클롭스 부대를 물리치면 된다.


서로의 모습을 모르는 상태에서의 싸움. 그것은 비극이다



0080의 이야기다



제 16화. 빛나는 우주

■출격그룹: 4개 ■퀘스트 동영상 있음

◆프롤로그◆

뉴타입으로서의 각성을 맞이한 아무로는 사이드 6에서 한 소녀와 만난다. 라라아=슨이라 하는 이 소녀는 그에게 이상한 인상을 주며 그곳에서 사라져 간다.

하지만 움직이는 시대의 파도는 두 사람을 기묘한 운명으로 이끌게 되었다. 솔로몬 요새를 공략한 연방군은 「별1호 작전」을 발동하여 지온군의 최종방위라인 요새인 우주요새 아·바오아·쿠의 공략을 향해 활동을 개시한다. 이 「별 1호 작전」의 참가명령이 아무로와 라라아에게 운명적인 재회를 하도록 해준다. 화이트 베이스의 「별 1호 작전」의 참가를 방지하기 위해 나타난 샤아와의 싸움에서 아무로는 뉴타입 전용 모빌아머인 MAN-08 엘메스의 파일럿이 되어 있는 라라아와 극적인 재회를 하게 되었다.

공략 POINT

솔로몬을 무대로 제 13화와 지도는 동일하지만 시작하는 위치가 정반대가 되어있는 형태가 되었다. 처들어오는 자들을 제압한 뒤에 지도 1에 있는 자들을 처리하자. 숫자가 많다는 것이 조금 부담이 되지만 착실히 물리치면 될 것이다.






이 사건으로 두 사람의 관계는 죽을 때까지 회복되지 않는다

제 17화. 우주요새 아 바오아 쿠

◆프롤로그◆

때는 U.C 0079년 12월. 솔로몬을 잃은 지온군에 대하여 연발군은 「별 1호 작전」을 발동하여 최종방위라인 요새인 우주요새 아 바오아 쿠를 향해 최후의 공세를 개시한다.

이 미증유의 위기에 직면하게 된 지온군 총수 기렌=자비는 최종병기로서 솔라레이의 힘에 의해 사태를 타개하려는 비책을 행한다. 한편, 그의 폭주를 위기로 받아들이는 데긴=자비 공왕은 단독으로 연방과 강화조약을 맺기 위해 지온공국의 수도인 즘 시티를 뒤로 한다. 하지만 어디까지나 철저한 항전을 주장하는 기렌=자비는 데긴의 움직임을 묵살하는 것만이 아닌 솔라레이에 의해 연방군의 함대와 「빈약한 공왕」을 없애려고 생각하고 있다.

그리고 지온공국과 지구연방의 사이에 강화조약이 체결되려 하는 때에 엄폐장에 달한 솔라레이에서 빛이 쏟아진다. 그것은 1년 전쟁 최후의 싸움인 아 바오아 쿠 싸움의 개막을 알리는 악마의 빛이기도 하였다.



기렌의 연설. 세계정복은 남자의 로망인가(?)






동영상의 내용은 원작과 동일

유일하게 전쟁에서 그 전력을 개화시킨 뉴타입의 존재가 인류에 진화의 방향을 표시한 것에 지나지 않고 장병의 피에 의해 이루어진 평화는 무르고 위험한 것이었다. 때는 U.C 0080년, 월면도시 그라나다에서 조인된 강화조약에 의해 1년 전쟁은 종결. 지온공국은 「지온공화국」으로 이름을 바꾼다.

공략 POINT

이번 스테이지는 1년 전쟁의 마지막 스테이지로 지온의 샤아=아즈나블, 아나벨=가토, 죠니=라이덴, 신=마츠나가와 연방의 시나프스 함장과 부하들(0083에 등장), 헨켄(Z건담에 등장)함장 등 양측의 기라성 같은 인물들이 전부 등장한다. 먼저 아무로로 하여금 샤아를 처치하게 한 뒤에 플레이어의 부대가 진격하여 해결하는 방식을 취하자. 상호간에 잃는 것이 많겠지만 이를 각오하지 않으면 이 스테이지를 클리어할 수 없다. 지온그는 한번 패한 뒤에 아 바오아 쿠 내부로 도망치며 이것을 아무로로 공격시(반격도 가능) 발생하는 이벤트로 두 유니트가 모두 파괴된다.

에필로그 (기동전사 건담)

이들에 걸친 격전 끝에 지온군과 연방군 양측의 우주전력 대부분을 투입한 결전의 아 바오아 쿠전투는 종료되었다. 이 전투에서 정부요인인 자비가의 인물을 잃은 지온의 정부는 전쟁을 단념. 사이드 6을 통해 강화를 제의하게 되어 1년 전쟁은 연방의 승리라는 형태로 결말지어진다. 하지만 연방군의 승리는 결국 무엇을 가져다주었을까. 「코로니의 독립」이라는 대의는 자비가의 독재에 의해 땅에 떨어지고 뒤에 남은 것은 방치된 코로니와 오염된 지구, 그리고 스스로의 승리에 안주하여 전쟁에서 아무런 교훈도 얻으려 하지 않은 지구연방정부의 고관들뿐이었다.

공략 POINT

GP-02A를 몰고 도망가는 가토를 배웅(?)할 지의 여부는 전적으로 플레이어의 부대에 달려있다. GP-02A는 파괴해도 잃어버린 것으로 처리되며 나타나는 적이 얼마 안되므로 재빨리 클리어하자.

제 18화. 건담 강탈

■출격그룹: 1개

◆프롤로그◆
(U.C 0083 오스트레일리아 트린톤 기지)

1년 전쟁이 있은 지 3년. 싸움의 상처도 치유되고 부흥의 궤도에 올라선 세계에 다시 새로운 분쟁의 불씨가 산성(産聲)을 올린다. 때는 U.C 0083년. 지온군을 물리친 지구연방군은 「건담 신화」를 부활시켜 다가올 신세계에 억지력을 확보하려는 의도하에 신형 모빌슈츠의 개발계획 「GP 계획」을 발동. 운동성을 극한까지 추구한 1호기 RX-78 GP-01 제피란사스와 남극조약에 의해 금지된 병기 「핵」을 탑재한 2호기 RX-78 GP-02A 사이사리스의 완성을 보게 된다. 그리고 그 두 개의 시작기의 완성을 가지고 세계는 새로운 분쟁 속으로 돌입하기 시작한다.

오스트레일리아 트린톤 기지. 2체의 신형기가 옮겨진 이 기지에서 시작 2호기가 지온 잔당군 데라즈 프리트의 아나벨=가토 소령에 의해 강탈당하는 사건이 발생.

트린톤 기지에서 테스트 파일럿으로 있던 코우=우라키 소위가 조종하는 1호기와 전투상태에 돌입하게 된다. 뒤에 「데라즈 분쟁」이라고 불리는 싸움의 막이 이제 열리게 된다.





22화까지는 0083의 이야기



열혈남아. 코우를 아는 사람들 중에서는 팬이 꽤 있다

제 19화. 열사의 공방전

■출격그룹: 2개 ■제한 턴수: 8턴

◆프롤로그◆

오스트레일리아 트린톤 기지에서 시작기 RX-78 GP-02A 사이사리스를 강탈한 지온 잔당군 데라즈 프리트는 그 본거지로 옮기기 위해 지온 잔당군 최후의 서틀기지인 킴벌라이트에 도주. 발사준비를 진행한다. 이 중대사간에 직면한 연방군은 에이파=시나프스 대령이 이끄는 강습상륙함 알비온을 2호기 추격부대로 임명. 코우=우라키가 모는 신형기 RX-78 GP-01과 함께 그곳으로 보낸다.

하지만 「알비온 접근」을 이미 알고 있던 킴벌라이트의 사령 빗타 소장은

극렬한 싸움을 가지고 이를 맞이한다. 양동작전에 의해 GP-01을 포함한 모빌슈츠 부대의 주력을 전역 외곽으로 끌어내어 방어가 얇아진 알비온에게 공격을 개시하였다. 서틀발사가 일각을 다투는 중, 알비온에 역전의 지온병이 돌격한다.

공략 POINT

제한 턴수가 8턴으로 설정되어 있으며 6턴까지는 HLV에 도착하여 2턴동안 모든 화력을 집중시켜 부수지 않으면 패하게 된다. 참고로 HLV의 HP는 35000이며 플레이어의 부대는 각각 북쪽과 동쪽으로 전군시킨 뒤, HLV에서 합류하는 방식으로 병력을 운용하자. 효율적으로 적들을 물리치지 못했다면 HLV만이라도 반드시 파괴해야만 한다.



매 턴마다 시나리오의 경고메시지가 뜬다



적 파일럿의 절반이 영관급 장교이다. 그만큼 싸우기가 힘들다



제 20화. 책모의 주역

■ 출격그룹: 2개

◆프롤로그◆

금단의 병기 「핵」을 탑재한 시작 모빌슈츠 GP-02A 사이사리스를 그들의 본거지로 가지고 사라진 데라즈 프리트는 「스타더스트 작전」을 발동. 지구연방 타도와 지온공국의 부활을 목적으로 그 활동을 개시한다. 한편, 킴벌라이트 기지에서 아나벨=가토 소령과 GP-02A를 놓친 알비온은 이를 쫓아 우주로 출격. 우주전사양으로 개장(改裝)한 1호기 RX-78 GP-01 풀바니언과 함께 데라즈 프리트의 본거지를 목표로 한다. 하지만 이를 비웃듯이 데라즈 프리트에 의한 작전행동은 개시되었다. 방송시설을 점거하여 전세계에 대한 성명을 발표하는 데라즈 프리트 총수, 에기유=데라즈. 그동안에 알비온에는 시마=가라하우가 이끄는 함대와 달에서 출격한 1년전쟁의 에이스, 케리=레즈너가 구지온군의 시작 모빌아머 MA-06 발바로도 등장하여 우주는 이제까지는 없었던 긴박한 시기를 맞게 된다.

공략 POINT

3턴까지 데라즈의 연설이 이어지는 가운데 싸움이 전개된다. 알비온 일행과 양산형 MS들은 시마의 부대를 시작지점 부근의 운석군에서 맞아 싸우도록 하고 그들을 처치한 뒤에는 지도 2로 이동하여 달에서 올라올 플레이어의 부대를 지원하러 가자. 한편, 달에서 출격하는 플레이어의 부대는 케리의 발바로를 빨리 처리해버리고 마스드라이버를 이용하여 우주로 올라가자. 적의 움직임은 시마의 부대만 알비온 쪽을 노리며 나머지 2개로 분류할 수 있는 부대는 달 부근에서 올라오는 플레이어의 부대를 기다린다.



내용은 이미도 원작과 동일할 지도?


달에서 올라가기 위해서는 마스드라이버에 1턴 동안 대기해야 한다

제 21화. 솔로몬의 악몽

■ 출격그룹: 3개

◆프롤로그◆

때는 U.C 0083년. 시작기의 강탈에서 시작한 일련의 「사건」은 데라즈 프리트의 총수 에기유=데라즈에 의해 포고된 「데라즈 선언」에 의해 본격적인 「분쟁」으로 그 양상이 바뀌어 간다. 이 데라즈 프리트의 성명을 허용하는 것에 의해 권위의 실추라는 결과를 부른 연방군 수뇌부는 휘하의 함대전력을 콘페이 섬이라는 이름으로 바꾼 지온의 우주요새 솔로몬으로 집결.

솔로몬에서 관함식을 거행하는 것으로 데라즈 프리트와 그것에 찬동하는 세력에게 압력을 주려고 한다.

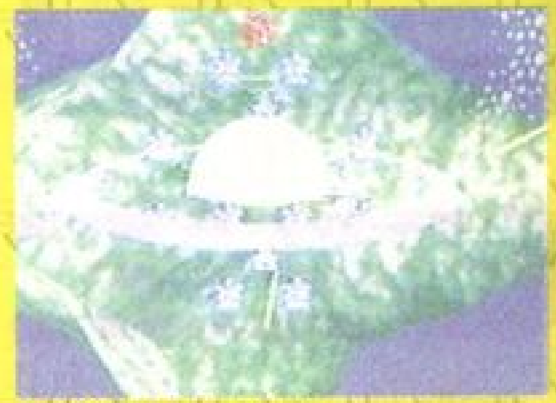
하지만 이 연방군 고관들의 생각을 비웃듯이 데라즈 프리트는 행동을 개시한다.

예전에 「솔로몬의 악몽」이라고 하여 연방군의 장병들이 두려워했던 에이스 파일럿 아나벨=가토에 의해 솔로몬으로 돌입하는 RX-78 GP-02A 사이사리스. 이 기체에 장비된 금단의 병기 「핵 바주카」에 서 섬광이 번쩍이게 되면서 솔로몬은 다시 악몽에 휩싸이게 된다.

공략 POINT

게임시작 후의, 이벤트에서는 가토의 GP-02A가 핵 바주카를 사용하여 솔로몬 부근의 함대가 거의 전멸시키고 만다. 지도 2에서 시작하는 알비온의 병사들은 재빨리 지도 3으로 들어가 합류하도록 하고 지도 1과 2에 있는 적들은 플레이어의 부대로 처리하자.

가토는 코우의 GP-01풀바니언으로 쫓아가 빔사벨을 교환하자.


핵 바주카를 사용하고 미는 가토



싸울 때마다 대화가 이어진다(폭파장면은 나오지 않는다)

제 22화. 빠져나가는 폭풍

■ 출격그룹: 3개

◆프롤로그◆

시작기 강탈에서 시작된 「데라즈 분쟁」은 그 최종국면을 맞게 되었다. RX-78 GP-02A 사이사리스에 의한 솔로몬 습격을 양동으로 해기 코르니를 탈취하는 것에 성공한 데라즈 프리트는 그 비밀

SD건담 G제너레이션

계획 「스타더스트 작전」의 최종단계로서 지구를 향한 「코로니 떨어뜨리기」를 결행하기 위해 지구권으로 향한다. 그 움직임에 대하여 데라즈 추격의 임무를 받은 알비온은 달에서 출고된 「GP계획」의 신예기 RX-78 GP-03 덴드로비움을 새로운 전력에 더하여 지구권에 출격. 양자는 격돌한다. 하지만 사태는 그 두사람의 예상을 뛰어넘어 크게 번지기 시작한다.

연방군 고관 자미토프=하이만은 이 사건을 정치적으로 이용하기 위해 휘하의 바스크=옴 함대를 비밀병기 솔라 시스템과 함께 당해 지역으로 파견. 그리고 시마=가라하우가 데라즈 프리트를 배반하도록 하여 사건은 일대 혼미를 맞게 된다.

때는 U.C 0083년 11월. 여러 생각이 교차하는 우주에서 「데라즈 분쟁」 최후의 무대가 막을 연다.

공략 POINT

GP-03 덴드로비움이 새로운 전력으로 들어왔다고는 하지만 EN 소모량이 많은 관계로 전함출입이 잦은 편에 속할 것이다. 참고로 GP-03는 여느 게임에서와 마찬가지로 오키스(MA부분)가 파괴되어 스테이맨(MS부분)이 되어도 전함에 들어갔다가 나오면 덴드로비움이 되어 있다. 처음에는 1번 지도에서 출격하는 플레이어의 부대를 기다리면서 응전할 수밖에 없으며 힘이 부치면 재빨리 도망하여 제 3세력과 싸우는 것을 구경하자(제3세력의 공격범위에 들어서도 안된다). 플레이어의 부대는 2번 지도에서 막아서는 적들을 2턴 안에 재빨리 처리하고 이동하자. 파괴해야할 목표인 코로니는 1턴에 3칸씩 움직이며 지구 중력권에 들어서면 1턴에 1칸씩 전진하는 것과 동시에 솔라레이의 2번째 공격이 시작되므로 모든 유니트들을 비켜두어야 한다(솔라레이의 한 계거리는 무제한이다). 솔라레이가 코로니를 파괴하면 승리조건은 제 3세력(연방과 데라즈의 혼성부대)의 파괴로 바뀌며 플레이어가 코로니를 파괴시 그냥 클리어를 하게 된다. 본거지를 향하는 제3세력이 있다는 점은 알아두기만 하자.



온갖 나쁜 짓은 전부 갖다 붙일 수 있는 녀석이다!


솔라레이의 발사!



에필로그 (기동전사 건담 0083 스타더스트 메모리)

지구로의 코로니 떨어뜨리기를 목표로 위성궤도구역에서 일어난 전투에서 다수의 함대를 소모한 데라즈 프리트는 에기유=데라즈라고 하는 지도자를 잃은 것으로 인하여 실질적으로 소멸. 시작기 강탈에서 시작한 일련의 사건 「스타더스트 작전」은 이것으로 종결되었다.

하지만, 이에 대한 대가를 지불한 배상도 컸다. 위신의 저하를 두려워한 연방군 수뇌부는 「데라즈 분쟁」에 관련된 정보를 은폐. 모든 것은 「없었던 일」로 하여 사건은 어둠 속으로 사라져 간다. 또한, 사건의 배후에서 모든 것을 정치적으로 이용하려고 획책했던 연방군 중장 자미토프=하이만은 사건의 책임추궁이라는 형태로 반대파를 제거. 코웬 중장을 필두로 하는 온건파는 모두 중심부에서 좌천되어 뒤에 「그리프스 전역」의 원인이 되는 「티탄즈」의 탄생을 부르게 되었다. 때는 U.C 0083년 11월. 하나의 싸움이 끝나고 새로운 전란의 양상이 다시 세계를 덮는다.

제 23화. 검은 건담

■출격그룹: 2개

◆프롤로그◆

1년 전쟁으로부터 7년 뒤. 지온공국과의 전쟁으로 받은 상처가 아직 깊이 남아있는 우주에 다시 전란의 폭풍이 그 손톱자국을 새긴다. 연방군 중장 자미토프=하이만은 치안유지를 명목으로 엘리트부대 「티탄즈」를 결성하여 선민에 의한 지구권 지배를 목표로 스페이스 노이드의 탄압에 나선다. 이에 대하여 스페이스 노이드파의 소장파는 블렉스=포라 준장을 중심으로 「에우고」를 편성. 연방군은 2개로 나뉘어 대립하게 되었다. 그리고 이 일촉즉발의 상황 중에 그리프스 코로니에서 한 사건이 발발한다.

크와트로=바지나 대위가 이끄는 3기의 모빌슈츠 RMS-099 릭디아스가 그리프스 코로니에서 가동테스트 중인 시작 모빌슈츠 RX-178 건담 MK 2와의 조우에서 교전상태로 돌입하게 되었다. 이때, 티탄즈의 제리드=메사 중위와의 싸움으로 구속을 받은 소년 카미유=비단은 추락한 건담 MK 2를 탈취하여 싸움에 그의 몸을 던진다. 때는 U.C 0087년, 새로운 싸움의 역사가 지금 시작한다.

공략 POINT

이제부터 Z건담의 시대로 들어서게 된다. 샤아의 릭디아스 부대와 카미유의 건담MK 2는 빨리 코로니를 빠져나오고 지도 1에서 출격하는 플레이어의 부대 중 하나는 지도 2에서 크와트로 일행을 요격하려는 티탄즈를 청소한 뒤에 크와트로 일행이 빠져나오도록 하자.

나머지 한 부대는 지도 1에서 본거지를 향해 이동해오는 티탄즈의 부대를 처치하자. 그 뒤에 합류한 크와트로 일행과 플레이어의 부대는 코로니를 빠져나오는 건담MK 2와 잠 2를 나오는 대로 처치한다.



뉴타입의 기미를 알아채는 크와트로, 효과음의 재현은 완벽


동영상이라도 있었으면 좋았을텐데…

제 24화. 재회

■출격그룹: 2개

◆프롤로그◆

때는 U.C 0087년 3월. 그리프스에서의 싸움을 계기로 표면화된 에우고와 티탄즈의 대립은 양자에게 본격적인 항쟁으로의 길을 열어 우주는 새로운 전쟁 속으로 돌입해간다. 군 상층부에 기반을

두고 연방의회에 영향력을 행사하는 티탄즈에 대하여 에우고는 연방군의 본거지인 쟈브로 제압작전을 입안. 그리프스에 있어 시험주의 시작기 RX-178 건담 MK 2의 탈취에 성공한 아가마를 쟈브로 제압작전의 수행을 위해 지구권으로 파견한다. 한편, 이 정보를 빨리 감지한 티탄즈는 알렉산드리아급 순양함인 쟈마이칸 함대에게 아가마 토벌의 명령을 내린다. 그리고 그리프스를 발진한 함대는 월면도시 암만에 아가마와 합류를 하려는 에우고 함대와 접촉. 양자간의 전투가 열리게 된다. 그 즈음 지구를 향해 항해를 개시한 아가마는 달 궤도구역에서 셔틀 템프레이션에서의 구난신호를 수신. 복수의 사태가 교차하는 상황 속에서 에우고와 티탄즈의 싸움이 지금 개시된다.

공략 POINT

달에서 포위된 상태에서는 먼저 기존의 두 부대와 함께 플레이어의 부대가 달을 평정하고 우주에 있는 부대는 우주에 있는 부대를 상대하자. 시로코의 멧사리라는 카미유와 크와트로만으로 상대하고 백식의 맵병기를 잘 사용해야 한다(원작의 1발과는 달리 여러 번 사용 가능). 그 외에 셔틀은 동쪽으로 이동하여 지도 1의 북쪽에서 접근하는 알렉산드리아와 부딪치지 말아야 한다(필자가 여기서 게임오버를 경험했다). 아가마는 셔틀이 파괴당하지 않도록 MS들을 운용하자. 참고로 제리드의 마라사이는 건담MK 2를 노린다.





목성 귀환자, 시로코 등장

제 25화. 쟈브로의 폭풍

■출격그룹: 3개 ■제한턴수: 10턴
■퀘스트 동영상 있음

◆프롤로그◆

스페이스 노이드의 처우를 둘러싼 반목을 계속하는 에우고와 티탄즈에게 드디어 격돌의 시간이 찾아온다. 때는 U.C 0087년 5월. 우주순양함 아가마를 기함으로 하는 에우고 함대가 위성궤도상에 집결, 티탄즈가 지구에 가진 거점, 쟈브로 기지에의 기습강하작전을 감행하여 「그리프스 전역」이라 불리는 싸움이 개시되었다.

하지만 에우고의 혼신을 다한 일격인 이 작전도 사전에 정보를 감지한 티탄즈의 기묘한 책략에 빠져버린다. 쟈브로 기지의 거점기능은 이미 킬리만자로 기지로 이전해 있으며 에우고의 모빌슈츠 부대를 맞아 싸우는 것은 아가마 추격의 임무를 맡고 있던 알렉산드리아 부대와 구식 모빌슈츠들뿐인 기지 수비대만이었다. 게다가 쟈브로의 지하 깊은 곳에는 티탄즈의 총수, 쟈미토프=하이만의 무서운 책모가 시동. 에우고를 일망타진하기 위해 설치된 핵폭탄이 파멸의 시각을 향해 초 읽기를 시작하였다.

공략 POINT

10턴 내에 등장하는 적들을 모두 처치해야만 한다. 지도 2에서의 이동은 상당히 힘드므로 오퍼레이션 룸에서 나중에 출격할 유니트에게 공중 부양능력이 있는 서포트 유니트를 하나씩 지급시켜주자. 지도 1에는 만능과 지상형, 지도 2와 3에는 육상이동이 가능한 유니트로 짜서 각자 역할에 충실하도록 해야 하며 지도 3에서는 지휘범위 이탈에 주의하자. 참고로 서포트 유니트를 장착한 상태에서도 지하로의 돌입은 가능하다.





제리드 VS 카미유

제 26화. 아무로 다시

■출격그룹: 2개

◆프롤로그◆

때는 U.C 0087년. 지구권에서 지배를 상화하고 있던 티탄즈에 대하여 이전 뉴타입 부대로서 이름을 떨친 제 13 독립부대, 화이트 베이스의 승무원을 중심으로 반연방조직 카라바가 결성되어 「그리프스 전역」에서 시작한 전란은 지구를 집어삼키고 그 규모를 넓혀간다.

쟈브로 기습에 실패하여 잠시 수세의 입장에 몰린 에우고는 카라바에 공조, 쟈브로 강하부대는 그곳에서 탈취한 가루다급 수송기, 아우도무라와 함께 그들과 합류한다. 그리고 그 소식을 접한 1년 전쟁의 에이스 파일럿, 아무로=레이도 티탄즈 감시 하에서 탈출을 하여 그들과의 합류를 노리게 되었다. 하지만 그런 그들에게 티탄즈의 용서 없는 추격의 손은 뻗쳐온다. 브랑=블루타크가 이끄는 추격대와 연방군 오거스타 기지를 은밀히 발진한 신형기가 아우도무라를 쫓아온 것이다.

공략 POINT

본거지에서 출격하는 플레이어의 부대는 지도 3에서 활동할 수중용과 지도 2에서 활동할 플라잉아머 + MS들로 편성하자. 2턴에 지도 2의 남서쪽에서 아무로의 수송기와 적 MS들이 등장하게 되며 패배 조건은 수송기의 파괴로 바뀐다.



역시 뉴타입들은 서로 느끼는 것이 있다?

제 27화. 셔틀 발진

■출격그룹: 1개

◆프롤로그◆

스도리 부대의 추격에서 다행히 도망간 아우도무라였지만 사태는 호전될 기미가 없이 보다 엄중한 입장으로 몰려간다. 아직 추격을 그만두지 않는 스도리 부대에 더해서 우주에서는 에우고에 대한 티탄즈의 대반공이 개시되었다. 주력부대를 지구권으로 강하시키고 있던 에우고는 신형 모빌슈츠와 「코로니 떨어뜨리기」 등의 전술을 구사하는 티탄즈에게 패퇴하여 궁지에 몰리게 된다. 이 혼미한 사태에 대하여 지구권에서의 에우고의 지원조직 카라바는 에우고의 주도적인 입장에 있는 크와트로=바지나 대위를 우주로 귀환시키는 계획을 입안, 셔틀기지 힛코리에서 그 준비를 진행한다. 한편, 이 정보를 입수한 브랑=블루타크 소령은 스도리 부대를 이끌고 힛코리 기지에 강습을 행한다. 그리고 힛코리 기지를 무대로 크와트로=바지나 대위를 지키려는 아우도무라의 모빌슈츠 부대와 스도리 부대와의 싸움이 시작된다.

공략 POINT

원작과는 달리 크와트로가 이 스테이지를 이후로 한동안 모습을 보지 못하게 된다. 지도가 2개지만 실질적으로 모든 것은 지도 2에서 행해지며 적들은 눈앞의 유니트보다는 HLV를 향해 돌진하므로 거리를 잘 계산하여 일망타진할 수 있도록 하자.



적의 공격목표는 셔틀임을 명심하자

제 28화. 홍콩시티

■출격그룹: 1개

◆프롤로그◆

크와트로=바지나가 우주로 귀환한 것에 의해 「그리프스 전역」은 새로운 국면을 맞는다. 열세에 처한 에우고는 그의 지도하에 전선을 재정비하여 반격을 개시. 티탄즈의 노력을 눌러버리는 것에 성공하였다. 한편, 지상에서는 지원조직 카라바가 이것에 호응하여 게릴라전을 전개. 지상에 잔류한 아우도무라 부대도 이 작전에 참가하기 위해 셔틀기지 힛코리를 뒤로 한다. 그리고 보급을 위해 들른 홍콩에서 아우도무라 부대의 일원인 카미유=비단은 운명적인 만남을 경험한다. -포우 무라사메- 인공적인 뉴타입, 강화인간으로서 키워진 그녀는 우연히 카미유와 만나 두사람은 서로 어울린다. 하지만, 전쟁이라는 현실이 두사람의 공감을 무참히 찢어버리고…. 브랑=블루티크 소령과 아우도무라에 공격을 준비하는 거대 모빌슈츠 MRX-009 사이코 건담. 카미유는 그곳에서 포우의 모습을 목격한다. 불타오르는 홍콩을 무대로 두 사람은 적으로서 대치한다.

공략 POINT

사이코 건담은 I필드를 장비하고 있기 때문에 그와 대적하기 위해서는 작약병기만을 골라서 사용해야 한다. 심해에 있는 잠수함은 수중기지들을 점령한 뒤에 바다위로 올라오므로 그들을 해안가에서 기다리자.



비극적인 러브스토리가 시작되는 곳



I필드는 BEAM1급의 병기를 무효화시킨다

제 29화. Z의 고동

■출격그룹: 2개

◆프롤로그◆

쟈브로에서의 싸움을 거치게 되어 「그리프스 전역」은 크와트로=바지나 대위가 우주로 귀환한 것에 의해 새로운 전개를 맞게 된다. 크와트로 대위의 지도하에서 전선을 재정비한 에우고는 티탄즈에 대한 역공세를 개시. 생각지 못한 반격에 직면한 티탄즈는 에우고의 거점, 월면도시 폰 브라운시 공략작전 「아폴로 작전」을 발동. 초장급전함 도고스 기어를 기함으로 하는 함대를 달로 파견한다. 한편, 이러한 움직임을 읽은 에우고는 극비 프로젝트 「Z계획」을 추진하는 것으로 이것에 대항. 이 계획에 의하여 출고된 신예기 MSZ-006 Z건담을 폰 브라운시 방위를 위해 우주 순양함 아가마와 함께 달로 파견하게 되었다. 그리고 0087년 8월, 달 궤도 주역에서 양군은 격돌, 폰 브라운시를 둘러싼 공방은 그 서막을 연다.

공략 POINT

원작에서 카미유의 건담MK 2가 제리드의 가브스레이에 당하는 장면은 생략된 상태에서 게임이 시작된다. 지도 3에서 출격하는 플레이어의 부대는 재빨리 각각 지도 2와 1에서 고전하고 있는 동료들을 도와주어야 한다. 시로코의 도고스 기어는 황당한 회피력을 자랑하지만 EN을 전부 소모시킨 뒤, 남은 MS들을 전부 넣고 도망갈 때에 포위하여 바깥에서 요격하는 전법을 사용하자.



새로운 지배자의 출현을 바라는 시로코

제 30화. 코로니가 떨어지는 날

■출격그룹: 2개



◆프롤로그◆

에우고, 티탄즈 사이에서 촉발된 폰 브라운시를 둘러싼 싸움은 달 궤도 주역에서의 회전(會戰)을 거쳐 새로운 국면으로 돌입한다.

앞의 달 궤도 주역의 회전에서 커다란 손해를 입은 티탄즈는 「아폴로 계획」의 제 1차 침공계획을 단념하고 폰 브라운시의 괴멸까지 시야에 포함시킨 제2차 침공작전으로 이행. 목성귀환자인 뉴타입 파프티마스=시로코가 이끄는 함대가 정면에서 에우고의 방위선에 대해 공격을 감행하는 것과 동시에 사이드 4로 향한 별동대 쟈마이칸=더닝검 소령이 이끄는 함대가 폐기 코로니를 폰 브라운시에 낙하시킨다는 작전으로 에우고 전력의 괴멸을 노린다.

이에 대하여 에우고는 아가마급 우주 순양함과 라디슈급 우주전함을 기유로 하는 함대를 그곳의 방위에 파견하여 달 표면에서 시로코 함대와 교전 상태에 돌입한다. 이 회전을 가지고 티탄즈의 「아폴로 작전」은 제 2단계로 이행하여 폰 브라운시를 둘러싼 공방은 그 최종국면을 맞는다.

공략 POINT

패배조건은 2가지, 폰 브라운이 시로코에게 제압당하는 것과 코로니가 달의 중력권에 돌입하는 것이다.

이 두 가지가 달에 접근하는것을 막는것이 플레이어의 임무로 지도 2에서 출격하는 플레이어의 부대는 달의 앞쪽에서 코로니와 시로코의 부대를 맞아 에우고와 함께 싸워야 한다. 한 번 공격에 HP 6000을 없애는 공격범위를 조심하면서 시작하도록 하자. 지도 1에서 접근해오는 코로니와 그를 따라오는 티탄즈는 달에 어느 정도 접근한 뒤, 지도 2,3으로 접근하게 된다. 지도 3에서의 전투가 일단락되면 지도 2에 병력을 보내두자. 코로니는 파괴하지 않아도 적을 전멸시키면 클리어된다.



원작에서는 코로니의 돌입각도를 수정하여 월면도시로의 직격을 피했다

제 31화. 킬리만자로의 폭풍

■출격그룹: 2개 ■제한 턴수: 8턴

◆프롤로그◆

티탄즈의 월면도시 제압계획인 아폴로 작전을 저지한 것으로 인해 공세는 멈추고 전국은 교착상태로 빠졌다. 하지만 이 상황은 티탄즈를 유리한 경과로 이끌게 된다.

군 상층부에 영향력을 유지하고 있던 티탄즈가 일련의 분쟁을 이용하여 에우고를 탄압하고 연방의회의 장악에 성공한 것이다. 이에 위기감을 느낀 에우고는 티탄즈의 지구권 세력을 일소하기 위해 그 최대의 군사거점, 킬리만자로 기지의 공격을 결행하여 사태의 해결을 노린다. 한편, 에우고의 공격을 예지하고 있던 티탄즈 총수 쟈미토프=하이만은 부대를 킬리만자로에 집결시키면서 거점방위용의 카드로 MRX-009 사이코 건담을 준비하여 그들을 기다린다. 그리고 U.C 0087년 11월 「그리프스 전역」 최대의 육탄전은 이곳에서 막을 연다.

공략 POINT

티탄즈의 지상 영향력을 완전히 분쇄시키는 시나리오다. 오퍼레이션 룸에서 플라잉 아머를 반드시 장비시켜주지 않으면 여기저기에서 달려드는 티탄즈 병사들을 막아내기가 어려워진다. 출격하는 플레이어의 부대는 각각 동쪽과 북쪽으로 갈라지고 초기배치의 부대는 티탄즈의 각 유니트를 착실히 파괴해 나가자. 8턴 이내에 모든 적을 파괴시켜야 하므로 재빠르게 움직이지 않으면 게임오버다.



아쉽지만 포우는 설득할 수 없다



라라이와의 비극을 생각하는 이무로

제 32화. 다카르의 날

■출격그룹: 1개 ■제한 턴수: 8턴

◆프롤로그◆

킬리만자로 기지를 파멸시켜 티탄즈의 지구에서의 세력을 줄이는 것에 성공한 에우고이지만 총수 쟈미토프=하이만의 탈출을 허용한 것에 의해 그 세력을 완전히 제거하는 데에는 미치지 못하고 에우고는 다시 곤경에 서게 되었다. 전국의 타개를 기도하는 에우고는 새로운 작전을 입안하는 것으로 이 혼미한 사태를 넘기려 한다.

– 다카르 – 이 사막에 덮인 도시는 파괴되는 자연을 그 본보기로 하기 위해 지구연방정부의 의사당이 설치되어 있다. 티탄즈에 의해 암살당한 브렉스=포라의 뒤를 이은 크와트로=바지나는 이 의사당에서 개최되는 연방의회에 난입하여 티탄즈의 악행을 세계에 알리려 하고 있다. 하지만 쟈미토프=하이만의 명에 의해 카라바 토벌의 임무에 향한 제리드=메사 중위는 이 정보를 먼저 감지하여 다카르에 향하는 부대를 진행한다. 그리고 연방의회가 개최되려고 하는 다카르를 무대로 에우고의 생존자를 건 싸움이 시작하게 되었다.

공략 POINT

매턴마다 크와트로의 연설이 이어지며 그의 연설이 끝나는 8턴까지 버티는 것이 임무이다. 모든 병력을 시가지에 모아서 모든 방향에서 차례대로 다가오는 적들을 떨어뜨리자.

적들은 아군이 앞으로 나서지 않는 한, 크와트로의 백식을 겨냥한다.

지도 1에 있는 가루다는 지도 2의 강하지점에 유니트를 대기시키면 절대로 내려오지 못한다.


지금의 상태에서 R1버튼을 눌러보면 강하지점을 알 수 있다. 그 자리에 아무 유니트를 놓으면 OK!



목적 달성!



샤아의 연설

샤아가 의사당에 난입한다.

의회 분들은 돌연의 무례를 용서해주기를 바란다. 나는 에우고의 카와트로=바지나 대위라고 한다. 말하기 전에 또 한가지 알아줬으면 하는 일이 있다. 나는 이전 샤아=아즈나블이라 불린 적이 있는 자다. 나는 이곳을 빌려서 지온의 유지를 잇는 자로서 말하고 싶다. 물론 지온공국의 샤아라는 것이 아닌… 지온=즘=다이쿤의 아들로서이기도 하다. 지온=즘=다이쿤의 유지는 자비가와 같은 욕망에 향한 것은 아니다. 지온=즘=다이쿤이 지온공국을 만든 것은 아니다. 현재 티탄즈가 지구연방군을 자기 것으로 하는 사실은 자비가의 방법보다 악질이라고 생각한다. 사람이 우주로 나온 것은 지구가 인간의 무거움에 가라앉는 것을 피하기 위해서였다. 그리고 우주로 나온 인류는 그 생활권을 확대한 것에 의해 인류 그 자체의 힘을 몸에 붙인 것이라고 오해하여 자비가와 같은 세력을 방치한 역사를 가진다. 그것은 불행이다. 이제 그 역사를 반복해서는 안된다! 우주에 나오는 것에 의해 인간은 그 능력을 넓힐 수 있게 되었다는 것을 왜 모르는가?

우리들은 지구를 사람의 손으로 더럽힌다고 말하고 있다. 티탄즈는 지구에 혼을 잡힌 사람들의 모임으로 지구를 집어삼키려고 하는 것이다! 사람은 오랫동안 지구라는 요람 속에 갇혀 있었다.

하지만 시대는 이미 인류를 지구에서 분리할 때가 온 것이다. 그 뒤에 이르러서는 왜 인간들이 싸워가며 지구를 오염시키지 않으면 안되는 것인가? 지구를 자연의 요람으로 돌려 인간은 우주에 서지 않으면 지구는 물의 혹성으로는 돌아가지 못한다! 이 다카르만 사막에 먹히려하고 있다. 그 정도로 지구는 지켜있다! 지금 누군가가 이 아름다운 지구를 남기고 싶다고 생각하고 있다. 그렇다면! 자신의 욕구를 이루기 위함만으로 지구의 기생충같이 붙어있어서는 좋을 수 없다!

보아라! 이 악행을! 그들은 이전 지구연방군에서 특별한 위치에 서서 거역하는 자는 모든 것을 악이라 칭하고 있지만 그것이야말로 악이며 인류를 쇠퇴시키려 하는 것으로 말할 수 있다. 나의 말은 여기서 끝나지만 인류는 끝없이 걸어나가지 않으면 안된다!

그 뒤, 제리드의 대사가 이어지고 목적달성으로 스테이지가 클리어된다.

제 33화. 그리프스 시동

■출격그룹: 3개

◆프롤로그◆

크와트로=바지나 대위의 연설에 의해 연방의회의 지지를 잃고 고립된 티탄즈는 드디어 그 본색을 드러낸다. 제단의 문이라 이름을 바꾼 우주요새 아 바오아 쿠에 전력을 집결하여 최종병기 코로니 레이저에 의해 전세계를 협박하려 하고 있다. 게다가 아스트로이드 벨트에 잠복해 있던 지온군 잔당 액시즈가 지구권으로의 귀환을 달성함으로써 사태는 일대 혼미에 빠진다. 코로니 레이저의 힘을 확신하고 지구권 지배의 야망을 불태우며 결전을 서두르는 티탄즈, 액시즈와 밀약을 맺고 코로니 레이저의 탈취를 노려 그 전력을 집결하는 에우고. 그리고 양자의 싸움에 개입하는 것으로 자비가 부흥의 야망을 확책하는 액시즈. 여러 생각이 혼란하는 속에서 에우고, 티탄즈, 액시즈의 3파전이 지금 시작된다.

공략 POINT

패배조건은 그와단이 파괴되는 것이다. 제리드, 함무라비 편대 등 티탄즈의 기라성 같은 파일럿들은 같은 뉴타입이나 강화인간으로 맞서자. 아가마와 라디슈 등의 부대는 하만과 플레이어의 부대와 합류하여 공동으로 싸워나가자. 달려드는 자들을 처리한 뒤에 만반의 준비를 갖추도록 하자.



1년 전쟁의 솔리레이와 같은 비극이 다시…

제 34화. 우주를 빠져나가다

■출격그룹: 3개

◆프롤로그◆

때는 U.C 0088년 2월

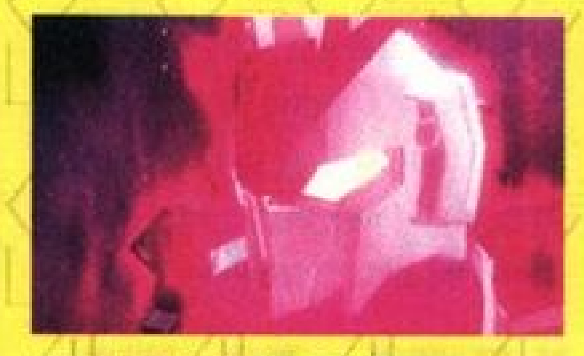
액시즈와의 연합에 의해 코로니 레이저의 탈취에 성공한 에우고였지만 자비가 부흥에 집착하는 하만=칸의 태도에 양자의 협정은 결렬되고 싸움은 다시 3파전이 된다. 이전의 코로니 레이저를 둘러싼 싸움에서 패배한 티탄즈는 피프티마스=시로코의 지휘하에 잔존병력을 규합, 에우고에 대하여 결전을 청한다. 대적하는 에우고는 그 모든 전력을 코로니 레이저 주변 주역에 집결하여 티탄즈를 기다린다. 한편, 에우고와의 협정을 파기하고 제3세력이 된 액시즈도 그 전병력을 집결하여 개입의 때를 노린다. 그리고 서로의 생각을 숨긴 세 사람은 교전상태에 돌입하여 「그리프스 전역」 최후의 싸움이 시작된다.

공략 POINT

티탄즈와 액시즈의 전력을 적으로 돌린 상태에서 시작하기 때문에 섣부른 행동은 곧바로 무덤을 판다고 생각하자. 코로니 레이저의 EN을 전부 채우면 하만과 시로코를 먼저 해치워버리고 나머지 적들을 차근차근 없애나가는 것밖에 방법이 없다. 본거지에서 출격하는 플레이어의 부대중 2개는 지도 2에서 싸우고 나머지 1개는 지도 3까지 가서 고전하고 있는 아가마 부대를 돕



액시즈와의 충돌에 의해 동강 나버린 아 바오아 쿠



카미유가 가진 최강의 병기, 혼령소환

에필로그 (기동전사 Z건담)

U.C 0088년 2월, 에우고, 티탄즈, 그리고 액시즈의 3세력이 혼전을 벌이게 된 그리프스 주역의 회전은 지도자 파프티마스=시로코를 잃은 티탄즈의 지휘계류가 생겨 탈주, 전황의 불리를 안 액시즈도 군사를 철수하고 최종적인 승리는 에우고에 돌아가게 되었다.

하지만, 수많은 장병을 잃은 에우고도 또한 전투능력을 상실, 게다가 지도자인 크와트로=바지나의 소식불명에 의해 에우고의 군조직으로서의 기능은 완전히 마비된다. 쟁점이 되었던 스페이스 노이드에 관련된 문제는 아무 진전을 맞지 못한 채로 「그리프스 전역」은 종결되었다. 결국 우주로 사라져간 장병들의 생명에 어떤 의미가 있었던 것인가?

티탄즈의 괴멸을 알고 스스로 병력을 철수한 액시즈도 아직 호시탐탐 지구권 침공의 기회를 엿보고 많은 피에 의해 이루어진 것은 「평화」라고 하는 이름조차도 가질 수 없는 일시적인 소강상태일 뿐이다. 그리고 긴박한 정세는 「그리프스 전역」이라 하는 이름의 고난을 넘어간 인류에게 다시 전란의 파도를 맞이하고야 말았다.



티탄즈는 괴멸하고 두개의 파로 나뉘어 항쟁을 반복하는 연방군의 내전 「그리프스 전역」은 종결되었다. 하지만, 격동하는 역사의 파도는 인류에게 회복의 시간조차 주지 않고 새로운 전란 속으로 끌어들인다. 앞에서의 그리프스전에서 전력을 보존하고 있던 지온군 잔당 액시즈가 네오지온을 표방하고 연방정부에 선전을 포고, 내전에 의해 피로한 연방군과 에우고에 대해 공격을 개시하게 되었다. 그리고 에우고가 각지에서 패퇴를 반복하던 중, 상그리라 코로니에 들른 아가마에게도 전화의 손은 뻗쳐온다. 아가마 추격의 명을 받은 네오지온의 기사 마슈마=세로는 톱에이스 부대 「가자의 폭풍부대」를 이끌고 상그리라를 강습. 이때 이 싸움에 휘말린 소년 쥬도=아시타는 탑승자를 잃고 아가마의 격납고에 잠들어 있던 모빌슈츠 MSZ-006 Z건담에 탑승하여 싸움 속으로 몸을 던진다. 새로운 건담의 역사가 이곳에 시작하려고 한다.

공략 POINT

아가마는 움직이지 못하므로 Z건담과 플레이어의 부대를 사용하여 마슈마의 부대를 처리하자. 제 3세력도 있으므로 조금만 눈을 좌우로 돌려보자. 양측의 전력이 적은 편에 속하므로 속전속결을 노리자.



소홀히 관찰하면 발견할 수 없는 제3세력

제 35화. 엔드라의 기사

■출격그룹: 1개

◆프롤로그◆

U.C 0088년.

그리프스 전역에서 행해진 결전에서

제 36화. 시동! 더블 제타

■출격그룹: 2개

◆프롤로그◆

지구연방정부에 선전포고를 한 네오지온군은 불과 4개월만에 에우고 우주

전력의 반수를 격파하여 코로니군을 제압. 우주전력의 반수를 격파당하여 네오지온의 압도적인 대병력 앞에 무릎을 꿇을 뻔한 에우고는 극비 프로젝트 「Z계획」에 의해 출고된 최신예기, MSZ-010 ZZ건담을 전선에 투입. 우주순양함 아가마에 남은 신예 모빌슈츠들과 건담팀을 결성하여 아직 네오지온에 대하여 항전을 계속하고 있는 코로니의 지원에 파견한다. 하지만 그 정보를 감지한 네오지온군은 엔드라급 순양함을 기함으로 하는 함대를 아가마 추격에 파견. 마슈마=세로가 이끄는 함대는 암흑주역에서 이를 확인한다. 그리고 이 암흑주역에 떠있는 코로니 문문(ムーンムーン)을 무대로 건담팀의 싸움이 그 막을 연다.

공략 POINT

지도 1에서 마슈마의 부대는 ZZ건담의 하이 메가란처로 일소시킨 뒤에 남은 전함을 요리하고 지도 4에서 출격하는 플레이어의 부대는 비챠의 삼촌을 지키면서 2파로 나뉘어 가자D부대를 막아내자. 지도 1과 지도 4의 부대를 일소한 뒤에는 지도 2에서 코로니로 들어가는 민드라를 제거하러 가자.



저런 바보들!

제 37화. 다카르의 동화

■출격그룹: 2개

◆프롤로그◆

네오지온의 선전포고에 의해 시작된 「네오지온 항쟁」은 에우고의 우주전력이 거의 침묵하는 것에 의해 그 거점을 지구권으로 옮겨간다. 제 1차 침공작전에 있어서 에우고 전력의 괴멸을 확신한 네오지온 총수 하만=칸은 연방의회의 제압을 목표로 제 2차 침공계획을 발동. 초장급전함 사다란을 기함으로 하는 함대를 이끌고 지구로 강하하여 각지에 잠복해 있던 지온 잔당병의 협력하에 연방의회가 있는 도시 다카르로군을 진행한다.

한편, 네오지온군의 압도적인 전력을 앞에 두고 패퇴를 반복하던 에우고는 전국타개를 위해 다카르로 집결한 네오지온 수뇌부를 습격한다고 하는 작전을 계획. 지원조직 카라바의 협력 하에 우주순양함 아가마와 MSZ-010 ZZ건담을 중심으로 한 에우고의 신예모빌슈츠 부대 「건담 팀」을 다카르에 파견하게 되었다. 그리고 U.C 0088년 8월. 다카르에 집결한 네오지온군에 대하여 카라바와 건담팀이 공격을 개시하여 다카르에 전란의 불이 당겨진다.

공략 POINT

상공과 지상, 해저에서 적이 물밀 듯이 밀려들어오며 적이 본거지를 노리는 경우도 있으므로 본거지 부근에 플레이어의 부대를 대기시키거나 속전속결을 노리고 적의 본거지를 점령하는 방법이 있다. 플레이어의 본거지 방어라면 게스트 그룹의 부대도 불러들이자.



다카르를 제압하는 것에 의해 지구권 지배의 야망을 달성하려 하는 하만



제 38화. 떨어져 온 하늘

■출격그룹: 2개

◆프롤로그◆

에우고의 반격에 의해 다카르 제압에 실패한 네오지온군은 지구권 공략을 위한 새로운 작전에 착수하여 전란은 점차 확대되어 간다. 앞의 「다카르 공방전」에 있어 예기치 못한 패배를 맞게 된 네오지온군은 위신회복을 꾀함과 동시에 연방의회에 대한 압력을 행사하기 위해 유럽의 도시 더블린에 「코로니 떨어뜨리기」를 감행한다.

한편, 에우고는 더블린에 피난권고를 내리고 지원조직 카라바와의 공조에 의한 구조작전을 입안. 아가마와 건담팀을 그곳으로 보낸다. 하지만 그 움직임을 감지한 네오지온군은 이 기회에 에우고의 지상전력을 제거하기 위해 크레미=토토가 이끄는 부대를 더블린에 파견. 건담팀 타도의 카드인 사이코 건담 MK 2를 복원하여 기다리고 있게 되었다. 우주에서 코로니가 떨어져 올 때, 악마의 마신, 사이코 건담 MK 2가 다시 눈을 뜬다.

공략 POINT

우주로 올라갈 수 없는 이상, 코로니의 파괴는 불가능하다. 지구 돌입 뒤에 바로 떨어져버리는 코로니를 파괴할 수 없으므로 가장 최선의 방법은 코로니가 지상에 떨어질 때까지 적을 되도록 많이 파괴하거나 포획하는 것이다. 4턴에 코로니가 떨어질 때에는 지상에서 코로니 충돌에 휘말리는 유니트들은 전부 파괴되므로 잘 피하도록 하자.



코로니 떨어뜨리기를 이용하여 자신들의 입지를 지키려 하는 하만

제 39화. 전사, 다시

■참가그룹: 4개 ■퀘스트 동영상 있음

◆프롤로그◆

더블린에의 「코로니 떨어뜨리기」를 결행하여 지구연방정부에서의 교섭을 거머쥔 네오지온은 화평조약에 의해 사이드 3의 양도를 받아 승리를 거의 손에 넣었다. 하지만 영광에 취해있는 네오지온에 붕괴의 움직임은 은밀히 찾아온다. 하만=칸이 사이드 3에 거점을 옮긴 것을 기회로 크레미=토토를 중심으로 하는 장병들이 소후성 모우사를 점령. 네오지온으로부터의 이탈을 선언하여 하만=칸이 있는 코로니 코어 3에 공격을 개시하였다. 한편, 네오지온의 내전을 기회로 잡은 에우고는 넬 아가마를 기함으로 하는 함대를 양군이 교전하는 주역에 파견. 혼미하는 전국을 타개하기 위해 네오지온에 최후의 결전을 청한다. 때는 U.C 0088년 12월. 「네오지온 항쟁」 최후의 싸움이 시작되려고 한다.

공략 POINT

처음부터 돌격했다가는 뼈도 못 추릴 정도로 적의 전력이 상당히 강하다. 어느 정도 전력이 사라지고 큐베레이의 HP가 3500이하인 상황에서 ZZ건담 FA로 큐베레이를 공격하면 이벤트 무비 후, 큐베레이가 파괴된다. 나머지는 줄어든 적의 전력을 착실히 파괴해나가는 것이다.



잘 나가다가 내분으로 망하는 예는 역사상에 수없이 많다





쥬도와 하만의 최종결전!

에필로그
(기동전사 건담ZZ)

하만=칸이 이끄는 네오지온 정규군과 크레미=토토가 이끄는 반란군과의 사이에 행해진 내전은 지구권 지배가 얼마 남지않은 정규군에게 커다란 아픔을 주게 되었다. 구심력을 잃은 네오지온군은 급속하게 와해되어 지구권 최대의 위기는 사라졌다. 이에 따라 역할을 끝낸 에우고의 장병도 원대(原隊)로 복귀한다. 연방군이 정상의 상태로 돌아가는 것으로 「그리프스 전역」에서 이어져온 전란은 끝을 보게 되었다. 하지만 결국 이 전란에 승리자는 존재했던 것일까. 뒤에 남은 것은 황폐한 우주와 전란의 배우에게 아무런 교훈도 얻지 않은 채로 계속 존재하는 연방정부의 고관들 「중력에 혼을 잡힌 사람들」이었다. 그리고 세계의 황폐를 아랑곳하지 않고 대립을 계속하는 스페이스 노이드와 어스 노이드(지구인)들. 그들의 의식이 변하지 않는 한 전란의 끝이 오지 않는 것은 아직 사실이기도 하다. 때는 U.C 0089년 1월, 「네오지온 항쟁」은 종결되어 우주에는 잠시동안의 평화가 찾아온다.

제 40화.
샤아의 역습

■참가그룹: 1개

◆프롤로그◆

때는 u.x 0093년. 그리프스 전역에서 행방불명이 되었던 「붉은 혜성」 샤아=아즈나블이 다시 역사의 무대로 그 모습을 나타낸다…. 총수 하만=칸의 죽음에 의해 분열상태에 있던 네오지온을 장악한 그는 난민수용 코로니 스위트 워터를 접검. 연방정부에 대해 「네오지온의 부흥」을 선언하게 되었다. 이 선언에 의해 네오지온에 대한 경계심을 굳힌 연방군은 외곽부대 론드벨의 전력강화를 행하는 것으로 이에 대항. 에이스로서 이름 높은 아무로=레이와 1년 전쟁 이후 전선에서 계속 활약한 지휘관 브라이트=노아를 불러 곧 다가올 격돌에 대비해 준비를 진행시키고 있다. 그리고 u.c 0093년 3월. 계속되는 전란의 불씨는 드디어 불이 된다. 스위트 워터를 장악하고 있는 네오지온은 「지구권 정화」의 슬로건을 걸고 갑자기 자원위성 5th 루나에 침공. 반격을 위해 론데니온 기지를 출격한 론드벨의 눈앞에서 그 위성을 지구로 낙하시킨다. 후에 「샤아의 반란」이라 불리는 전란은 그 막을 열게 된다.

공략 POINT

5th 루나 부근에는 리가즈와 제간들이 배치되어 있으며 본거지에서 출격하는 플레이어의 부대가 그들을 돕는 형식으로 게임을 진행해 나가자. 규네이나 샤아에게는 손을 대지 말고 다른 기라도가들을 처치하여 숫자를 줄여나가면 될 것이다. 한편, 지도 남쪽으로 이동하여 본거지로 갑자기 모습을 드러내는 나나이의 부대에는 주의하자. 샤아를 물리치면 클리어가 된다.



Z건담에서는 지구인의 권력을 빼앗으려 했지만 이번에는 어주 말실을?

제 41화.
뫼비우스의 링에서

■참가그룹: 4개

◆프롤로그◆

네오지온의 5th 루나 떨어뜨리기로 인해 서막을 연 「샤아의 반란」은 「지구권 정화」를 서두르는 샤아=아즈나블 총수의 지도에 의해 급속히 확대되어 간다. 5th 루나주역을 이탈한 네오지온 함대는 지구 한랭화 작전을 발동. 연방군 루나 2 기지에서 봉인상태에 있는 구시대의 핵병기 탈취를 노리고 공격을 개시. 하지만 이에 대항하기 위한 연방군은 스페이스 노이드의 봉기운동을 두려워하여 이것을 묵인. 사태는 보다 심각하고 깊어져 간다. 이 중대한 국면을 맞게 된 론드벨 대장 브라이트=노아는 단독으로 네오지온을 추격하기로 결단.

샤아=아즈나블의 MS, MSN-04 사자비에 대항하기 위해 개발된 신예시 RX-93 ν건담을 전력에 더하여 루나 2에 급행하게 되었다. 그리고 전화가 불타오르는 루나 2 주역에서 「샤아의 반란」은 제 2막을 맞게 된다.

공략 POINT

플레이어의 본거지가 루나 2에 붙어있고 부근에 적들이 개미떼처럼 몰려오는 상황에서 오직 살아남을 길은 「인해전술」밖에 없다. 론드벨이 온다고 해도 상당한 시간이 걸리기 때문에 본거지 방위와 출격유니트 편성을 시작 전에 꼭 체크해야만 한다. 모든 유니트의 EN를 소모하였을 경우에는 전함에 넣은 뒤에 본거지로 돌아가고 바로 다음 부대를 투입하자.

참고로 여기에서 가더의 레벨이 10은 되어야 한다.



적들이 사방에 깔려있다

제 42화.
흉칙한 기억과 함께

■참가그룹: 4개 ■퀘스트 동영상 있음

◆프롤로그◆

「샤아의 반란」은 네오지온이 자원위성 액시즈를 점거한 것에 의해 최후국면을 맞는다. 액시즈를 손에 넣은 네오지온은 루나 2에서 탈취한 핵병기군을 이것에 탑재. 샤아=아즈나블은 부패해버린 연방정부에 철퇴를 가하기 위해 「지구 한랭화작전」의 최종단계인 「액시즈 떨어뜨리기」의 실행을 전군에 명하였다. 한편, 샤아의 작전을 감지한 론드벨 대장 브라이트=노아는 이를 저지하기 위해 전 함대를 이끌고 론데니온 기지를 출격. 사이드 6에서 비치되어있던 4개의 핵미사일을 카드로 네오지온에 대해 최후의 결전을 청한다. 론드벨과 액시즈를 지키는 네오지온 함대의 회전에 의해 「샤아의 반란」은 클라이막스를 맞아 「라라아=슨의 죽음」이라는 흉칙한 기억을 품은 두 남자, 아무로=레이와 샤아=아즈나블에게도 결전의 때가 찾아온다.

공략 POINT

게임 도중에 지도 4의 여기저기에 핵탄두 미사일이 깔리게 되는데 4턴쯤에 자폭하며 파괴하고 싶다면 주위의 동료 유니트를 치우고 나서 해야 한다(왠히 가만히 있다가 부대의 3/4를 날리지 말자). 원작과는 달리(?) 제한 턴수는 없으므로 느긋하게 처리하고 샤아, 규네이, 쿠에스는 핵미사일을 사용하여 처치하는 것이 빠를 것이다. 나나이의 레우루라를 파괴하더라도 핵미사일이 지도 2의 오른쪽 아래에 있으므로 그것을 처치하러 보내자. 이때, 폭발에 주의하자.



작절의 순간



모든 것을 핵미사일에 담아…

그것은 찰나의 환상, 백일몽같은 소년의 이야기…

밧켄로더

이제 서서히 빛을 잃어가고 있는 새턴에 있어 마지막이 될 대작 SRPG로 기대를 모았던 밧켄로더. 스토리에 중심을 둔 SRPG. 원화와 음악도 상당히 신경을 쓰고 심도 높은 세계관에 참신한 전투 시스템까지! 여러 가지 주목을 받던 밧켄 로더. 그 세계로 들어가자!

제작사 : 세가
장 르 : SRPG
발매일 : 8월 6일(발매중)
발매가 : 5,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

WACHENRÖDER

조작방법

● 평상시

버튼	기능	버튼	기능
A, C	결정 버튼	B	취소 버튼

● 전투시

버튼	기능	버튼	기능
A	다른 유니트로 커서 이동	B	취소 버튼
C	결정 버튼	X	맵 원근 조절
Y	맵 상하 각도 조절	L, R	맵 좌우 회전
START	시스템 커맨드 호출		

게임에 들어가기 전에

전투 커맨드

맵에서 유니트를 선택하면 전투 커맨드가 나온다.

이동



현재 AP를 다 이용한 최대 이동범위 안으로 이동할 수 있다. 이동 후 취할 수 있는 행동의 한계가 같이 표시된다.

이렇게 되면 이동 후 공격까지는 가능!

공격

적을 공격한다.

● 통상

통상 공격을 한다. AP가 다 닳을 때까지 몇 번이고 공격할 수 있다.

● 장기기

일종의 필살기. AP소모율은 통상 공격보다 높다. 물론 무기의 온도 상승률도 높다. 사용하면 3D전투화면이 나온다.

● 초장기기

레벨 20이상이 되어야 쓸 수 있는 초필살기. 한 번 사용으로 무기가 과열될 수 있는 무서운 커맨드다.



흑, 아직은 쓸 수 없다

액션

맵 위에서 여러 가지 행동을 취한다.

● 스위치

맵 위의 스위치 쪽으로 향한 상태에서 사용하면 그 스위치를 움직인다. 자주 사용하게 되는 커맨드.

● 아이템

장비하고 있는 아이템을 사용한다.

● 회복

아군 유니트 1명을 회복시킨다. 1회 회복량은 적지만 AP소모가 적어서 몇 번이고 계속 회복해 주면 된다. 게임 중에는 레오노라를 제외한 모든 여성 유니트가 사용가능하다. 남자는 불가능. 어째서일까?

대기

말 그대로 사용한 자리에서 남은 AP만큼 대기한다. 중요한 건 그 AP만큼 무기가 냉각된다는 사실. 하지만 턴을 종료하면 역시 그 만큼 냉각되므로 별 쓸모는 없다.

시스템 커맨드

START버튼을 누르거나 유니트가 없는 곳을 선택하면 시스템 커맨드가 나온다.



이것이 시스템 커맨드!

턴 종료

아군의 모든 행동이 종료되면 턴 종료를 한다. 그러면 적군이 다 움직일 때까지 턴이 돌아오지 않는다.

스테이터스

현재 맵 위에 있는 모든 유니트의 능력치를 볼 수 있다. 단 복병은 표시되지 않는다.



누가 가장 세나

턴 정보

전투에 대한 상세한 정보를 날려준다. 기온, 날씨, 승패조건과 아군이 가야할 지점 등을 표시한다.

데이터

전투 도중 세이브, 로드를 할 수 있다. 밧켄 로더는 랑그릿사처럼 전투 전과 전투 도중 두 가지의 데이터를 세이브할 수 있다.

컨피그

여러 가지 세부사항을 조정한다.

레이더

현재의 맵을 한 눈에 볼 수 있다. 컨피그를 이용하면 3가지 종류의 맵을 볼 수도 있다.



이것이 레이더로 본 맵



전투는 이렇게 하는 것이다!

밧켄 로더는 기본적으로 택틱스 계열의 게임에 뿌리를 두고 있다. 기본적인 사항들은 그다지 다르지 않지만 '밧켄 로더'만의 전투 방식이 없는 건 아니다.

AP시스템에 대해 알아두자!



'밧켄 로더'의 전투 진행은 AP(액티브 포인트)에 기준을 두고 있다. 각 유니트마다 99의 AP가 설정되어 있고 그 AP를 다 소모할 때까지 몇 번이고 행동을 취할 수 있다. 물론 각각의 행동에는 일정량의 AP소모치가 설정되어 있는데 막상 전투에서는 에누리가 많아서 정확한 AP계산은 불가능하다.

순번이 없다!

밧켄 로더에는 순번이 존재하지 않는다. 누구를 먼저 움직일 것인지는 자유다. 또한 AP가 다 소비될 때까지 행동이 가능하므로 꼭 한 유니트를 다 움직이고 나서 다른 유니트를 움직일 필요가 없다.

무기는 계속 쓸 수 있는 것이 아니다!

개인적으로 가장 마음에 드는 시스템이다. 증기 기관을 이용한 슬레지라는 무기로 싸우는 유니트들. 슬레지는 한 번 쓸 때마다 조금씩 열을 받는다. 또 공격시 액셀 조절에 의해 대미지를 조절할 수가 있는데 당연히 높은 대미지는 높은 열을 수반한다. 열이 지나치게 쌓이면 과열되어 한 동안 무기를 쓸 수 없게 된다. 그리고 내구력도 조금 떨어진다. 빨리 적을 죽이고 싶겠지만 '적당히'라는 것을 모르면 전투에서 승리할 수 없다.



액셀은 5단까지 올라간다

고저차의 무서움을 느껴라!

밧켄 로더의 맵은 상당히 입체적이다. 이것을 이용한 것이 고저차에 의한 대미지 효과다. 다른 택티스 계열의 게임도 측면, 배후, 고저차에 의한 추가 대미지 효과가 있지만 밧켄 로더만큼 그 차이가 확실하진 않다. 측면, 배면의 공격도 무시무시하지만 고저차에 의한 공격은... 직접 느껴 보라. 초반에는 대미지의 자릿수가 틀릴 정도이니, 고지를 정복한다면 승리 확률은 80%이상이다.

스토리 공략



어느 한 이야기. 이름 없는 한 영웅의 역사에 남겨지지 않은,
마치 한 순간의 바람과 같이 세계를 뒤덮은 저주스러운 구름을 걷어내고 어딘가로 사라졌다는 어느 젊은이의 이야기.
그 이름은 문자로 기록되어진 적도 없고 사람들에게 이야기로 전해진 적도 없다.
단지 그와 함께 살았던 얼마 안되는 사람들만이 뜨거운 혼의 등불을 가슴에 새기고 기억으로 남기기로 한··
그것은 마치 한 순간의 바람. 젊고, 미칠 것만 같은 정열의 불꽃. 달빛에 빛나는 찰나의 환상.
혹은 … 백일몽같은 소년의 이야기.

이야기를 시작하는 여성. 대체 누굴까?

鳥



공해로 가득찬 도시 폭도

새가 난다. 검은 날개를 펼치고 하늘을 뒤덮는 것 같다. 빛을 빼앗는 것처럼. 폭도(暴都) … 공업의 도시. 폭력의 도시. 그 도시 한 구석의 슬럼에서 나는 태어났다. 멀리 무도(霧都)의 중수처리 시설에서 날아오르는 저 검은 새는 바람을 타고, 비로 뿌려지며 이 근처 일대로 내려앉는다. 오염된 비… 그을려 늘어선 도시… 이곳에서는 마시는 물조차 재가 섞여 있다. 만일 태양이 떠오르지 않아도 중수에서 나오는 청결한 빛에 감싸져있는 부자녀석들은 신경도 쓰지 않을 것이다. …그런 도시에서 나는 태어났다.

－ : 또 내려대는 군. 빌어먹을 비가 …

－ : 나는… 빗소리가 싫지는 않아.

－ : 무슨 소리야. 네 병도 이 비 탓인지도 모르는 거야.

－ : 알고 있어… 그래도 비가 오는 날은 커텐같은 거 치지 않아도 되고 빗소리 정도지만 아무것도 들리지 않는 것보단 훨씬 낫잖아.

－ : …그런가 …그렇겠군.

내가 태어나 첫 울음을 터뜨리던 그때에 여동생은 말보다도 먼저 피를 토했다. 어머니와 같은 병이었다. 중수증(重水症)… 다른 이름으론 공광증(恐光症). 빛을 쬐는 것만으로 피부가 타서 그을린다. 치료할 방법은… 없다. 웃기는 일이다. 중수 기술이 만들어 낸 빛나는 물만이 해를 입히지 않는 유일한 빛이란건…



이곳에 한 남매가 살고 있었다

－ : … 이 책이 좋아.

－ : 또? 이제 질리지 않아?

－ : 괜찮아

－ : 에 그러니까. 옛날 옛날에 …

원초의 기억. 불과 물의 신이 존재하고 있던 세계. 원초의 세계는 어둡고 추웠다. 사람들은 불의 신룡에게서 불을 훔치고 인간세계로 불과 빛을 가져왔다. 불의 신이 노하여 가지고 있던 빛나는 막대기를 땅에 꽂아 세우자 대지는 갈라지고 불에 휩싸였다. 보다못한 물의 신은 선택된 자들을 작은 섬에 모으고 안개로 감추어 불로부터 지켜줬다. 섬은 불과 물의 조화에 의해 풍요로운 세계가 되었다. 그로부터 긴 시간이 흐르고 평화는 계속되었지만 어느날 나쁜 마법사가 섬에 나타났다. 나쁜 마법사는 불의 신룡에게서 불을 훔치려고 용을 찾기 시작했다. 그러나 용은 발견되지 않았다. 봉인된 용의 소재를 알고 있는 사람은 지금 이 나라의 공주님 뿐… 나쁜 마법사가 알아내려 했지만 공주님은 입을 굳게 다문채… 화가 난 마법사는 공주님을 빛도 들지 않는 어두운 탑에 유폐시켰다. 이 사실을 안 기사는 은 갑옷으로 몸을 감싸고, 신비한 물의 검을 한 손에 들고, 모험의 여행을 떠났다. 공주님을 생각하는 마음이 다섯 개의 빛을 모아 물의 검으로 스며들었을 때… 기사는 광휘의 기사가 되었다. 기사는 물과 다섯 개의 빛의 힘을 빌려 수많은 고난을 극복하며 마침내 나쁜 마법사를 쓰러뜨리고 공주님을 구해냈다.



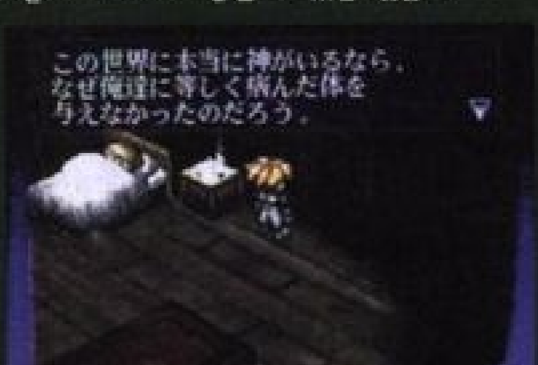


폭도「D급 거주지구」

루시안 : 비가 … 세차게 오는군. 이제 그만 자라.
여동생 : 응…

힘없이 대답하는 동생이 시트를 끌어올린다.

루시안 : 동생은 머지않아 죽는다. 햇빛도 모른 채 내 몫의 병을 짊어지고. 이 세계에 신이 있다면 어째서 우리들에게 똑같이 병든 몸을 주지 않은 것일까… 신은 없다. 기도하는 것만으로 좋다면, 믿는 것만으로 구원받는다면 이 절망에 어떤 의미가 있지? …힘을 갖고싶다. 이 비로 검게 더럽혀진 도시에서 도망칠 수 있는 힘을…



루시안은 심한 자책감을 느끼고 있었다

얼마나 시간이 흘렀을까? 동생이 옆방에서 들리는 말소리에 깨어난다.

루시안 : 약이 있데요. 돈이 필요해.
아버지 : 또 발작인가?
루시안 : 점점 간격이 짧아지고 있어. 누군가 옆에 있어주지 않으면 …
아버지 : 정말이지… 저 녀석 때문에 쓸데없이 돈이 들어서 두 사람 몫의 일을 해도 힘든 판에 제멋대로 일을 그만두면… 소용없어. 그만 둬. 약 따위로 안정시켜도 안돼.
루시안 : 그런…
아버지 : 너도 알고 있을거다. …저 녀석은 이제 살릴 수 없어.
루시안 : … !!

더 이상 대꾸를 못하고 루시안은 다시 동생을 보러 들어온다.

루시안 : 아… 일, 일어나 있었어?

당황하는 루시안. 지금의 얘기… 들었을까?

동생 : …달.

어느새 창문으로 달빛이 스며들어 오고 있었다.



동생도 모든 것을 알고 있다

루시안 : 아파?
동생 : 응, 조금 … 하지만 괜찮아 … 보름달이 아니니까. 있잖아 … 나에게도 기사님이 와줄까?

루시안 : 내가 너의 기사가 될게 … 약속해.



달빛조차도 아려오는 병약한 동생

폭도 슬럼가

루시안이 슬럼가에서 한 건달과 이야기를 하고 있다.

루시안 : … 투기회?
건달 : 라고는 해도 이름뿐이지. 합법적인 살인 게임이야. 노예나 건달을 싸우게 하고 부자 녀석들이 거기에 돈을 건다. 하지만 어쨌든 생명이 보장되는 건 아니니까. 이런 슬럼에까지 검은 옷의 스카우터가 오지만 신경쓰지 않는 편이 몸에 좋아. 이기면 일확천금이라는데 속아 넘어가는 바보들도 있는 것 같지만 말야.

루시안은 거기까지 듣고 급히 어디론가 가버린다.

건달 : … 이, 이봐!

그는 슬럼 곳곳을 뒤지기 시작했다.

루시안 : 이 곳에도 없나? 대체 어디에 …?

루시안은 스카우터를 찾고 있었던 것이다. 동생의 약값을 벌기 위한 길은 이것 뿐. 그리고 마침내 슬럼의 한 구석에서 검은 옷의 사내가 한 건장한 흑인과 이야기하고 있는 것을 볼 수 있었다.

검은 옷 : 뭐야, 너는?
루시안 : 네가 스카우트 맨인가? 그렇다면 나를….
검은 옷 : 호오, 실력에 자신이 있다는 뜻인가?
루시안 : 그런… 셈이지.
검은 옷 : 그러면 이걸 받아봐라.





루시안 : … 이것은?

검은 옷: 뭐야, 모르는 건가? 뭐, 좋아 … 그것은 슬레지라는 무기다. 보다시피 그냥 검이지만 능숙하게 사용하면 강력한 무기가 된다. 최근에는 이거든 저거든 무기 종류는 모두 슬레지라고 하지만 그 녀석은 틀려 … 이런 촌 구석의 슬럼에서 자란 네가 알고 있는지 어떤지는 별로 상관 없지만… 이 섬에는 황도(皇都) 킹 크림존을 시작으로 6개의 도시가 존재한다. 그리고 황도 이외의 5개의 도시를 검제(劍帝)라고 불려지는 칭호를 부여받은 기사들이 각각 다스리고 있다. 다섯 명의 검제는 폴즈 파이브라고 불리고 그 지위의 증거로서 자신만의 슬레지를 가지고 있다. 검제의 슬레지는 이 근처에 널려 있는 슬레지와는 차원이 틀려. 기본적인 작동원리부터 전혀 다르고 그 파괴력도 엄청나게 강력하다. 지금 너에게 건네준 검 모양의 슬레지가 일반 슬레지와 다르다고 말한 건, 말하자면 검제의 슬레지의 원리를 모방해서 만든 복제품이기 때문이다.



어 자가 스카우트맨

루시안 : 검제… 기사의 증거… 슬레지…

검은 옷: 본론으로 돌아가지. 우리가 주최하는 투기회에 출전하는 데는 두 가지 조건이 있다. 첫째는 그 슬레지를 능숙하게 사용하는 것. 슬레지를 능숙하게 다루는데는 조금 소질과 센스가 필요하다. 소질이 있는가 없는가는 손에 쥐는 순간 안다. 소질이 없는 녀석은 작동시키지도 못하기 때문이지. 센스라는건 너의 자기단련에 달린 거다. 센스가 없는 녀석은 뭘 해도 안되는 법이야. 작동시킬 수 있고 능숙하게 사용해야 비로소 슬레지를 쓰는… 그래 슬레거라고 불려지는거다. 너에게 소질이 있다면 작동시키는 것쯤은 간단할 거다. 자, 스위치를 켜봐라!

루시안 : 이 녀석을 손에 쥐기만 하면 나의 꿈이 이뤄지는 건가? 기사의 증거 슬레지… 만일 작동시키지 못한다면 …

일말의 불안감. 하지만 선택의 여지는 없다. 스위치로 손을 갖다대는 루시안.

… 부릉 … 부르릉 …

힘찬 모터 소리만이 들릴 뿐.

루시안 : !!!

… 부릉 … 부릉 … 부르르릉 …

결과는 마찬가지였다.

루시안 : 큭!!!

검은 옷: 역시 무리인가?

이제 모든 것이 끝났다고 생각하는 루시안. …이제…이제… 동생은. 순간 루시안의 머리 속에 동생과의 약속이 떠올랐다.

동생 : 있잖아 … 나에게도 기사님이 와줄까?

루시안 : 내가 너의 기사가 되어줄게 … 약속해.

돈 때문만이 아니더라도 루시안은 동생과의 약속을 지켜야 했다.

루시안 : 우와아아아아!

순간 슬레지의 기동음이 들리고 루시안의 손에는 벌겋게 달아오른 슬레지가 쥐어져 있었다.

검은 옷: 호오, 때때로 너 같은 녀석이 있지. 나이는 몇인가?

루시안 : …16세. 그런데 나머지 한 가지 조건은?

검은 옷: …이 남자를 쓰러뜨리는 거다. 스카우트하는 건 한 사람뿐이다.

카리프 : 나는 카리프 바섹. 기억을 되찾기 위해 나는 싸운다. 간다, 소년!

무언가 사정이 있는 듯하지만 이쪽도 질 수 없는 이유가 있다. 루시안은 냉정하고 그리고 가볍게 카리프를 쓰러뜨렸다.

검은 옷: 유망하군. 3일 후 이 시간에 도시 경계의 다리에서 기다리고 있겠다.

3일 후, 나는 검은 옷을 따라 투기장으로 향했다. 난생 처음 떠나는 여행이었다. 그 동안 살아왔던 도시를 멀리서 바라보았을 때 고독이란 것도 느꼈다. 그리고 동생이 가까스로 빛에 노출되지 않으면서 지금까지 어떤 생각으로 살아왔을까 하는 것도 알 듯한 기분이 들었다. 투기회의 성적은 참담한 것이었다. 기사의 증거, 슬레지를 손에 쥔 것만으로, 그 힘에 휘둘려지는 것만으로 나에게는 투기회의 시합은 너무나 가혹했다. 연일 야유를 받으면서, 그래도 나는 계속해서 싸웠다. …이기는 것… 그것밖에 생각하지 않았다. 간신히 1승을 할 수 있었고 약간의 보상금을 손에 쥔 내가 다시 이 다리를 건넌 것은 1주일 후의 일이었다 …



동생과 약속했어!



의지로 기동되는 슬레지



패자는 말이 없다

집으로 돌아온 루시안은 동생을 보기 위해 방으로 들어섰지만 방이 무언가 달라졌다는 것밖에 느끼지 못했다. 동생이 … 동생의 침대가 없다.

루시안 : 이건 … 그런, 그런 바보같은!

루시안은 설마하는 생각으로 아버지에게 물어본다.

아버지 : 일주일 동안이나 어디에 가 있었냐?

루시안 : 그 녀석은 … 동생은?

아버지 : 어젯 밤 마지막 발작을 일으켰다. 계속해서 네 이름을 불러댔지만 …

루시안 : …

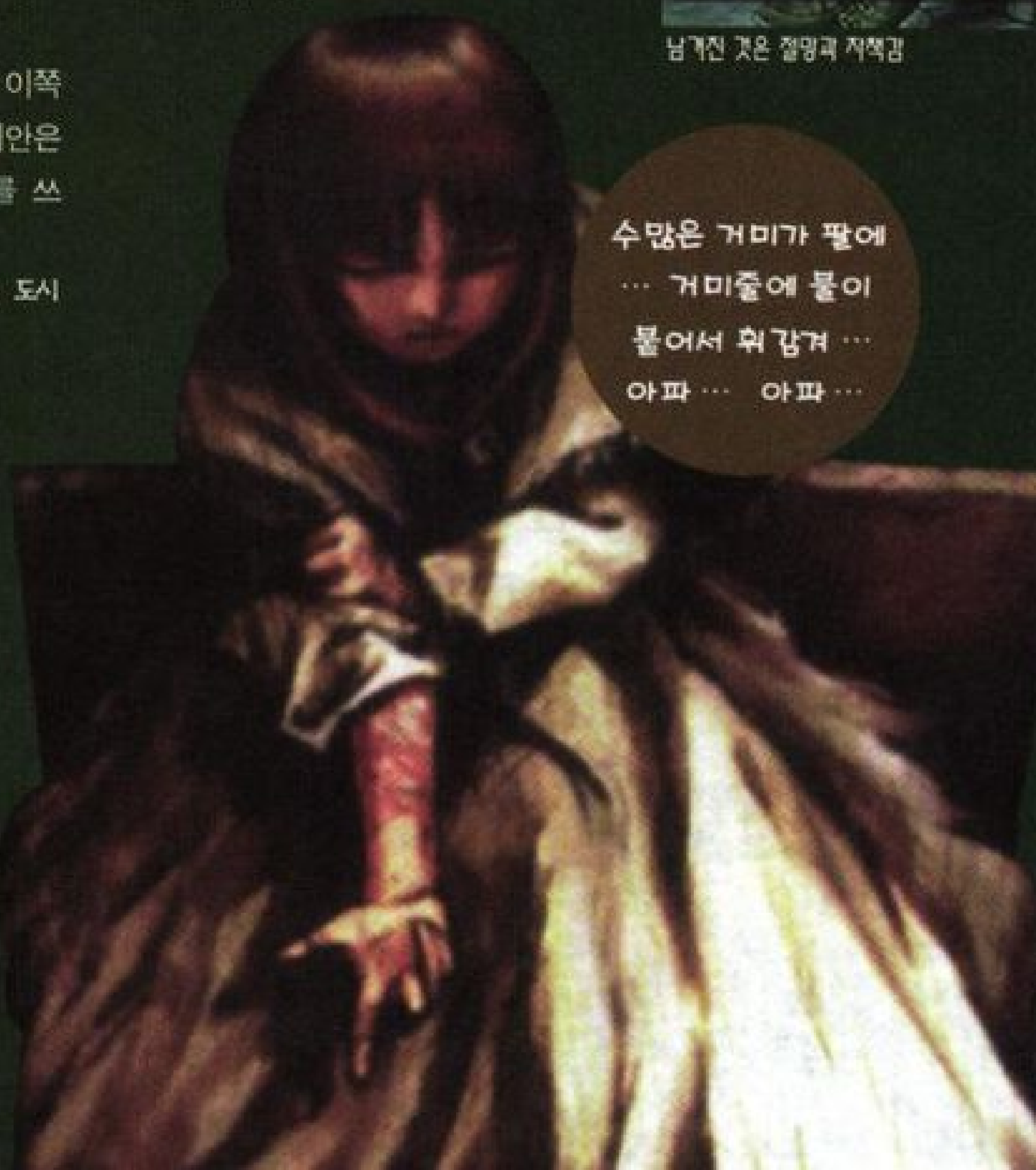
아버지 : 언제 돌아올지 몰라서 장례식은 어제 마쳐버렸다.

루시안은 끝도 모를 절망에 빠져 버렸다. 다시 밀려오는 죄책감. 내가 곁에 있었더라면 … 끝내 이 생각이 머리 속에서 떠나질 않는다.

환각은 말기의 증상이라고 사람들에게서 들었다. 하늘을 뒤덮은 저 검은 새의 날개가 닿지 않는 곳으로 동생을 데리고 나가고 싶었다. 그러나… 늦어 버렸다. … 나는 시간에 맞추지 못했다 … 누구를 미워하면 좋을까 … ?



남겨진 것은 절망과 자책감



아트 오브 노이즈

그로부터 4번째의 겨울…

황도 킹 크림존에 근접한 폭력과 빈곤의 도시에 그는 있었습니다.

아트 오브 노이즈 … 아무 데나 버려진 배수로 거리는 웅덩이가 괴어있고

하늘에는 항상 잿빛가루가 휘날리는 도시. 그것은 정말 보잘 것 없는 이 도시에서는

드문 일도 아닌 지극히 평범한 싸움에서 시작된 일입니다.

캐롤: 뭘 하는거야, 당신들!

키카잘: 키히히, 안됐지만 넌 죽어줘야 해.

시녀: 캐롤님! 이곳은 저에게 맡기고 도망치십시요.

키카잘: 여자라고 해서 용서는 없어! 비켜!

시녀: 꺄아아아아아!

알 수 없는 패거리들에게 쫓기는 여자들. 시녀는 아마도 목숨을 잃었을 것이다. 밖의 이런 상황도 모른채 루시안은 술집에서 술만 마시고 있었다. 동생이 죽은 후 그가 할 수 있는 일은 술로 시름을 달래는 것 뿐. 오늘은 왠일인지 건달들이 시비를 걸어온다.

취한: 너, 못보던 얼굴이군 어디서 온 거냐?

루시안: 글쎄, 너하곤 관계없잖아.

취한2: 흥 죽고 싶어? 여기서 뭘하고 있지?

루시안: 보면 몰라. 술 마시고 있잖아.

취한: 이런 시간에 마시러 온다는 건, 꽤 하는 것 같군 소년.

루시안: 뭘 하든지 너에게 간섭받을 이유는 없어.

취한2: 뭐야. 재미있군. 바깥으로 튀어 나와.

이제 그들은 본격적으로 한판 붙을 것이다. 루시안으로서는 이것으로 된 것이다. 오늘은 무료하게 보내지 않을 수 있으니….

여주인: 뭐야, 대체 어떻게 된거야?

얼굴마담: 바보가 딴 사람에게 싸움을 걸었어요. 국왕폐하가 병상에 누워계신 때에 술에 취한다는 건 무례한 일인데.

여주인: 무례하다니? 너, 여긴 술집이야!

面影 (注:일본어로 옛 기억을 떠오르게 하는 얼굴, 닮은 얼굴이란 뜻.)

술집 앞에는 한 여자가 포위당해 있었다. 루시안과 한판 붙으려고 먼저 나온 두 건달에겐 눈앞의 사람들이 방해물일 뿐이었다.

취한: … 으 … 응, 뭐야 너희들?

취한2: 딸국, 이런 곳에서 우두커니 서있으면…딸국, 방해되잖아!!! 아니면 해보자는 건가? 좋아!

키카잘: 시끄러운 녀석들… 죽여랏!

명령이 떨어지자마자 순식간에 두 건달은 시체가 되어버렸다.

암살부대: …

캐롤: 이런 짓을 하면 당신들 어떻게 되는지 알고 있어?

그 때 루시안은 느즈막히 나와서 눈 앞의 사태에 정신을 못차린다.

키카잘: 거기 젊은이. 모르는 척하고 집으로 돌아가라. 너도 죽고 싶지 않겠지?

캐롤: 이 녀석들은 황도의 암살부대예요! 그것도 왕실 직속의 정예기사. 당할 수 없어요. 도망쳐.

루시안: !? 황도의 기사?

기사 … 아련히 떠오르는 단어 … 그리고 생각하기도 싫은 과거의 일. 순간 루시안은 캐롤의 얼굴을 슬쩍 보았다. 그런데 눈앞에 서있는 것은 다름 아닌 …

루시안: …어째서 동생이… 이 곳에…

캐롤: 동생? 당신 취했어요?

정말 술기운 때문일까? 루시안의 감각으로는 분명 여동생이 눈앞에 서 있었다. 머리 속이 혼란스럽다. 무엇이 현실이고 무엇이 꿈인지… 떠오르는 건 오로지 하나…!

루시안: 우와아앗!

루시안의 함성과 함께 앞을 막고있던 암살부대 한 명이 쓰러졌다. 즉사 … 루시안의 손에는 간만에 쥐어보는 슬레지의 감촉이 느껴졌다.

루시안: 이번 만큼은, 이번 만큼은 지켜주겠어!



동생이 … !


이것이 엑스트라의 운명이다



술에 취하면 뵈는게 없다!

전투 좁은길



승리조건: 적을 전멸시켜라
패배조건: 루시안의 사망
등장하는 적
가디언 이지 – 소드 타입 ×4
보스
키카잘 – 소드 타입

전투에 들어가면 왠 여자아이가 술집 옥상에서 몰래 전투를 지켜보고 있는 것을 볼 수 있다.

스몰: 아! 싸움이다. 됐다. 됐어. 한 건 올린 것 같군. 저 오빠는 강한 것 같고~음 엣! 뭐야 저거. 왕실 직속 기사 아냐! 오빠 죽지 않을 정도로만 힘내요. 뭐 죽는다 해도 몸에 걸친 것만 있으면 괜찮고. 저 애도 다 팔아치우면 꽤 값이 나올 것 같고. 힘내라, 힘내!



뭐어? 도와주지는 못할망정!

첫 전투이니 만큼 난이도는 거의 없는 편이다. 각 커맨드와 밧켄 로더 특유의 AP시스템이 어떻게 활용되는지 잘 봐두자. 회복은 캐롤에게 맡기면 된다.

스몰: 이겼다. 꽤 하잖아. 자 일이다, 일.

키카잘: 칫, 일단 후퇴다.

루시안: 도망치지 마라! 싸워라! 기사잖아!

캐롤: 우리들도 이 틈에 도망가요! 빨리!

원군이 온다면 골치 아프다. 일단 캐롤에게 이끌려 뒷골목으로 도망치는 루시안. 하지만 캐롤도 어디로 가야할 지 모르는 듯하다. 그 때, 휘파람소리가 들리며 한 여자아이가 옆 골목에서 나왔다.

스몰: 잠깐! 그쪽은 위험해요. 돈과 여자, 피에 굶주린 야수의 소굴이에요.

캐롤: 누구지!

스몰: 도망치고 싶은 거죠? 그만두라구. 그





쪽은 가디언으로 꽉 찼어요.

캐롤: 당신… 누구?

스몰: 내 이름은 스몰. 만일 도망치고 싶다면 따라와요.

일단은 속는 셈치고 따라가는 두 사람. 잠시 후 그들은 작은 방으로 안내되었다.

스몰: 이곳은 우리들이 자주 쓰는 은신처예요. 웬만한 일이 아니면 발견되지 않으니까. 안심하고 쉬어요.

캐롤: 고마워요.

스몰: 고마워하지 않아도 돼요. 그 대신 … 보답으로 그 목걸이하고 귀걸이를 주세요.

캐롤: 좋아요. …자.

스몰: 고마워요. 곤란한 일이 있으면 또 불러요.… 그럼!!

캐롤: 당신에게도 도움을 받고 아직 보답을 못했네요. 이름이 … 뭐예요?

루시안: …

캐롤: … 어라. 벌써 자나? 그러면 할 수 없지. 내일 다시 물어봐야지.

그리고 슬럼의 아침이 밝았다.

캐롤: 이제 일어났어요?

루시안: 넌… 누구지? 아니 그것 보단 여긴 어디지? 확실히 나는 술집에서….

캐롤: 뭐야, 기억 안나요? 어제 당신 암살부대와 싸워서 모두 해치웠어요.

루시안: 내가?

캐롤: 응, 당신 혼자서. 그 다음엔 나랑 이 방에 들어와서 밤을 보냈어요. 정말 아무것도 기억 안 나요?

루시안: …

캐롤: 너무해.

루시안: 기다려 줘. 정말로 기억이 없어.

캐롤: 싸운 일도?

루시안: 응.

캐롤: 방에 들어온 일도?

루시안: 응.



무, 무슨 말을! 이 대화 내용은? 이건 18금…

캐롤: … 그… 다음의 일도?

캐롤의 어깨를 감싸고 갑자기 쓰러지는 루시안. 그리고 킥하고 웃는 얼굴을 코가 맞닿을 정도로 캐롤의 얼굴에 갖다댄다.



루시안: … 그 다음이란 건 어떤 일이지?

캐롤: 실, 실례잖아요. 숙녀에게 말하게 할 작정이에요?

루시안: 쿡쿡쿡… 그러면 실례.

캐롤: 히죽히죽 웃지 말아요. 책임지세요!

루시안: 네, 네 책임이요… 하지만 뭐 밤에 그런 일이 있었다면 이제와서 꺼릴 것도 없겠군.

캐롤: !!!!

루시안: 농담이야. 오케이. 연극은 끝이다. 어째서 날 속이려고 했지?

캐롤: …너무해. 처음부터 눈치채고 있었죠? 처녀의 일생일대 대연극이었는데.

루시안: 몰랐나? 부자 냄새가 나는 인간은 신용할 수가 없어. 너에겐…이 도시의 물 냄새가 나질 않는단 말이야.

캐롤: …

루시안: 이곳은 도시에 내린 매연이 섞여 오염된 비가 흘러들어온다. 목욕물까지 오염되어 있지. 내가 널 건드렸는지 어쨌는지는 잠깐 얼굴을 갖다대면 안다.

캐롤: 정말로? 믿을 수 없어. 샤워 안 하길 잘 했다.

루시안: 그러면 처음 질문으로 돌아가지…. 책임을 지게해서 나에게 뭘 시키려고 했지?

캐롤: …나와 함께 갔으면 싶었어요.

루시안: 정식 호위라면 얼마든지 돈으로 고용할 수 있을 텐데?

캐롤: 안됐지만 내가 원하는 건 정식이 아닌 호위예요. 예를 들면 가디언에 맞설 수 있는.

루시안: 가디언? 왕실직속 기사단에 맞설 바보가 어디에….

캐롤: 잘 생각해봐요. 나로서는 일이 가라앉을 때까지 도시 바깥에 몸을 숨기는 게 좋다고 생각하는데… 어때요?

루시안: 제길. 보기 좋게 휘말려 줬군. … 갈 곳은 있는 건가?

캐롤: 무도(霧都). 듀렌 시티예요. 뭐 섬 반대편이니까 조금 멀지만….

루시안: 무도… 라고 했나? 대규모 중수처리시설이 있는 듀렌 시티?

캐롤: 어라. 잘 알고 있네. 가본 적 있어요?

루시안: … 아니. 하지만 머지않아 갈려고 생각하고 있었다.

캐롤: 그럼 마침 잘 된 거 아니예요.

루시안: 그럼군 … 알았어. 그 말대로 하지.

캐롤: 그러면 다시 자기 소개부터! 나는 캐롤.

루시안: …루시안이다. 루시안 티라.

캐롤: 좋은 이름이네요. 잘 부탁해요 루시안!

아트 오브 노이즈

여행 준비를 시작하는 루시안과 캐롤. 그때 방문이 열리고 본적이 없는 남자가 들어왔다.

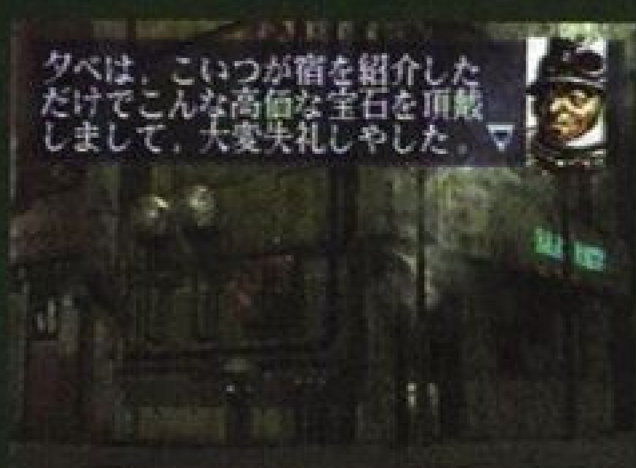
루시안: 뭐야, 너희들.

잣파: 뒤의 아가씨에게 할 말이 있다. 비켜 줘.

스몰: 캐롤. 나예요!

캐롤: 당신은!

잣파: 아가씨. 나는 이 근처의 자위단(自衛團) 블로우 몽키즈를 맡고 있는 잣파라는 사람이요. 이 녀석은 내 부하로 스몰이라는 약삭빠른 계집아이고. 어젯밤 이 녀석이 숙소를 소개해 준 것 만으로 이런 고가의 보석을 챙긴 일은 대단히 송구스럽소.



나왔다 잣파! 믿음직한 사나이!

캐롤: 괜찮습니다. 그런… 달리 보답할 것도 없었고.

잣파: 천만의 말씀. 세상에는 시세라는 것이 있어. 숙박비용만으로 이 만큼을 받는다면 도리에 맞지 않지. 아가씨 쪽은 이제부터 도시를 나가려는 거겠지. 아직 날이 밝으려면 멀었고, 이 근처는 시끄러워. 받은 대금 나머지 만큼은 우리들이 책임지고 안내하지.

캐롤: 그래도 되겠어요?

잣파: 물론이지. 그것이 이 도시의 비지니스라는 것이야.

오렌지: 뭔가 왔어요..

스몰: 저 금속성은?… 가디언이다!

루시안: 젠장!

오렌지: 형씨, 이걸!

루시안: 뭐지?

오렌지: 내가 만든 슬레지다. 가볍지만 파괴력은 있지. 괜찮아, 믿어보라구!



전투 2 뒷 골목



승리조건: 아트 오브 노이즈에서 탈출하라
패배조건: 루시안의 사망
등장하는 적
가디언 이지 - 소드 타입 × 3

보스
키카잘 - 소드 타입

전투가 목적이 아닌 전투다. 스몰이 스위치와 도착지점을 알려주므로 그대로 도망치면 된다. 3텀 부터는 적들이 추격해 오지만 싸우지 않는 편이 좋다. 지형효과를 이용한다면 쉽게 이길지도 … 가디언 2명이 매복하고 있지만 신경 쓸 것은 못 된다.



스위치는 여기다



이곳도 스위치

잣파: 이곳에서 빠져나가면 뒤쪽 길을 통해서 숲으로 나가지. 다음은 모날코 강을 따라가면 무도에 당도할거다.

캐롤: 정말 고맙습니다.

잣파: 이것으로 간신히 거래 성립이다. 인연이 있다면 또 만나지.

루시안: 이 슬레지는 대단했어. 아직 이름을 듣지 못했군.

오렌지: 헤헷. 내 이름은 오렌지. 오렌지 데락스. 맘에 든다면 그 슬레지 형씨가 가져.

루시안: 괜찮겠나?

오렌지: 아아, 훌륭한 실력을 갖춘 사람이 써 주면 그 녀석도 기쁠거야.

루시안: 받아두지. 빚은 언젠가 갚겠다.

오렌지: 신경쓰지 말라구.

스몰: 그럼, 캐롤!

캐롤: 응, 고마워.

드래곤 어슈

길을 재촉하는 루시안 일행 앞에 이윽고 울창하고 무성한 풍부한 숲이 나타납니다.
신선하고, 물방울이 떨어질 것 같은 숲 …
거대한 경외감을 느끼며 사람들은 그 숲을 이렇게 부르었습니다.
신성하고 왜된 숲, 숲사람이 사는 숲의 도시 … 드래곤 어슈라고.

루시안: 저기 말이지 … 이봐. 이 숲에는 숲사람이 나온다고 말하지 않았나? 사냥당할 거야. 돌아가자.

캐롤: 몇 번이나 같은 말을 해야 알아듣겠어요. 숲사람은 당신이 생각하는 것만큼 야만스럽지 않아요. 대체 돌아가자니 어디로 돌아가자는 거예요! 반드시 무도로 가서 듀렌 검제와 이야기할 거예요.

루시안: 너, 진심으로 말하는 건가?

캐롤: 뭐가?

루시안: 듀렌? 그 검제 듀렌에게 너같이 세상물정 모르는 아가씨가? 뭔가 연줄이라도 있는 거야?



역시 그 얼굴 …

캐롤: 응… 뭐 그냥. 자세히는 말할 수 없지만.

루시안: …헤에, 그렇다면 나도 꼭 만나보고 싶군.

캐롤: 왜? 사인이라도 갖고 싶어요?

루시안: 아니… 그 중수처리시설을 만든 녀석에게… 어떻게든 말해주고 싶은 일이 있어.

캐롤은 루시안의 얼굴에 또 다시 그림자가 드리워지는 것을 보았다. 그리고 두 사람은 숲으로 들어갔다. 숲에서는 도적들이 여행객들을 잡아 우리에 가둬놓고 있었다.

도적: 삼류 연예인 처지에 비교적 괜찮은 걸 갖고 있구만.

도적 2: 게다가 멋진 남자 아닌가? 응?

도적: 헤헤헤헤 …

슬림: 가, 가까이 오지마!

심상치 않은 분위기가 흐르고 캐롤은 근처를 지나가다 이 광경을 보고 루시안을 부른다.

캐롤: 루시안!

루시안: 알고 있어. 떠돌이 연예인인가?

캐롤: 도와줘야 해.

루시안: 내버려둬. 서둘러 가기나 하자!

캐롤: 가요! 루시안. 도와줘요!

루시안: 이봐, 이봐. 정말 제멋대로인 녀석이군.

전투 3 드래곤 어슈



승리조건: 포로를 구출하라
패배조건: 루시안의 사망
등장하는 적
반디트 A - 소드 타입 × 3
반디트 B - 보우 타입

전투가 시작되면 캐롤이 포로 들이 갇혀있는 감옥 스위치의 위치를 알려준다. 하지만 우리 앞에 도적이 있으면 스위치는 작동이 안되니 우선 우리 근처의 적들을 해치우자. 스위치를 지키는 도적은 계단형 지형 위에 있으니 조심! 중간 중간 복병도 나오니 지루하지는 않을 것이다.



복병이다! 만세(?)



케미칼: 도와주셔서 뭐라고 감사의 말씀을 드려야할지.
슬림: 휴, 정말로 이젠 무사한 겁니까? 아이돌~ 살았다~
아이돌: 우왕~ 살았다~
벨벳: 감사합니다.

루시안과 캐롤은 창살문을 열고 안으로 들어갔다. 루시안은 한 쪽 구석에 앉아있는 벨벳에게 다가 손을 뻗었다.

루시안: 출구는 이쪽이야.

벨벳을 일으켜 세우자 캐롤이 퉁명스럽게 말한다.

캐롤: 뭐야, 갑자기 신사가 되고!
루시안: 할 수 없잖아. 이런 경우는.
캐롤: 이런 경우라니?
벨벳: 고마워요. 그래도 괜찮습니다. 확실히 제 눈은 빛을 잃은지 오래됐지만 바람이, 이 세상에 가득차 있는 작은 낌새의 입자들을 항상 제 마음으로 가져와 주니까요.
캐롤: 이 사람, 설마 눈이 …?
벨벳: 처음 뵙겠습니다. 벨벳이라고 합니다.
케미칼: 보시는 대로 이 소녀, 밤에 부는 바람의 가희(歌姬) 벨벳은 어려서 그 양쪽 눈의 빛을 잃었습니다. 소개가 늦었습니다. 저는 극단장 케미칼이라고 합니다. 저희는 떠돌이 연예인의 한 극단입니다. 덕분에 살았습니다. 뭐라고 감사의 말씀을 드려야 할지.
캐롤: 무사해서 무엇보다 다행입니다. 저는 캐롤.
루시안: 나는 루시안.
벨벳: 저희들을 위해서… 정말로 감사드립니다.
슬림: 나는 패트 보이 슬림. 잘 부탁해요.
캐롤: 처음 뵙겠어요, 슬림. 하지만 패트 보이라니 뭔가 재미있는 이름이네요.
슬림: 뭐, 예명이라는 거죠. 덧붙여 말하자면 주특기는 나이프 던지기로 …

그때 슬림 옆의 한 여자아이가 그에게 일격을 가했다. 그러자 그의 몸이 예명에 맞게 뚱뚱해지는 것이 아닌가?

슬림: 아, 아이돌. 그만둬~ 아앙~ 이런 모습 보이고 싶지 않았는데~
아이돌: 캬하하. 이게 슬림의 진짜 재주. 강한 타격을 입으면 뻥하고 부풀어올라 뒤룩뒤룩 살쪄버려요. 나는 변환자재의 아이돌 레스라고 해요. 잘 부탁해요.
캐롤: 이 쪽이야 말로.
슬림: 우리들도 잘못한 거죠. 길을 재촉한 탓에 평소, 잘 다니지 않는 이 숲으로 발을 들여놔 버린 겁니다.


지, 내 손을 잡아



진짜 히로인 등장!


인간 풍선?

케미칼: 설마 저런 도적들이 우글대고 있으리라고는 생각하지 못했습니다. 정말 불찰이었습니다.

盗賊

갑자기 숲의 낌새가 이상하다. 새들이 요란하게 움직인다. 루시안은 천천히 주위를 살폈다.

루시안: 포위됐어. 아까 녀석들보다 만만치 않은 것 같다.
캐롤: 무슨 소리가나요.

역시 도적들이 나타났다.

루시안: 상당한 숫자로군…일단 살아남는 일만 생각하자.
케미칼: 우, 우리들만으로는… 어쨌든 도, 도망…
루시안: 죽고싶다면 도망쳐. 이 숲은 녀석들의 영역이야. 압도적으로 불리해.
슬림: 왔군.

전투4 드래곤 어슈



승리조건: 10턴 간 도적단의 맹공을 견디내라
패배조건: 루시안의 사망
등장하는 적
반디트 A - 소드 타입 ×5
반디트 B - 보우 타입 ×2
보스
질벨트 질 - 소드 타입

질벨트: 하하하하하하하하하! 이 질벨트님의 강철의 신체. 너희들 송사리들의 공격따위 아프지도 간지럽지도 않지! 하하하하하하하~ (이후 계속)
벨벳: 루시안! 지금 우리들로서는 저 적은 쓰러뜨릴 수 없습니다! 싸우면 안됩니다!!
캐롤: 잠깐. 당신 어떻게 그런 걸 알죠?
벨벳: … 아니오, 왠지 …
캐롤: 왠지라니, 당신 …
아이돌: 벨벳의 직감은 잘 들어맞아요!
루시안: … 알았다! 네말을 믿지. 하지만 도망치려해도 무리야. 어떻게 하지?
벨벳: … 고마워요. 루시안. 어쨌든 계속 수비하면서 잠시만 버텨주세요. 뭔가 거대한 힘이 다가오고 있습니다. 괜찮아요. 적의는 느껴지지 않습니다. 신성한 빛과 같은 무언가가… 반드시 도와줄거라고 생각합니다.
캐롤: 생각하다니… 이젠! 어떻게 되도 몰라요 루시안!?

적의 수가 많지만 레벨이 높지 않아 어려운 전투는 아니다. 벨벳에겐 미안하지만 충분히 적을 쓰러뜨릴 수 있다. 회복 유니트가 3명이나 되니 지고 싶어도 못 진다. 보스 이외의 적들을 다 해치우면 또 적이 등장하니 레벨올리기에 안성맞춤! 극단과는 헤어지므로 캐롤과 루시안만 올리면 된다.


보라! 이 대사를!

루시안: 응… 뭐지… 아니. 이것이 벨벳이 말한 거대한 힘인가? 왔다!!
도적: 뭐, 뭐지!?

갑자기 이상한 복장의 사람이 나타났다. 기계와 같은 마스크를 쓴 무언가 차갑고 신비한 기분이 드는 존재.

도적2: 숲사람…
도적: 진짜다…
도적2: 수, 숲사람이다…
질벨트: 확실히 무적인 이 몸이라 해도 숲사람을 상대한다면 목숨이 몇 개있어도 모자라겠지. 이 자식들아! 죽기전에 도망쳐야지!!

도적들은 도망가고 이제 일행만이 숲사람 앞에 남았다.

캐롤: 저것이… 숲사람…
블루 오이스터: 숲은 싸움을 좋아하지 않습니다. 그리고 우리들은 싸움을 가지고 온 사람들을 좋아하지 않습니다. 내 이름은 블루 오이스터. 영원한 죄 속에 살아가는 자. 이 숲을 수호하는 자.
캐롤: 우리들은 여행잡니다. 사정이 있고 사람들 눈을 피할 필요가 있어서 도로를 벗어나, 이 숲을 빠져나가는 길을 택한겁니다.
블루 오이스터: 숲은 성역입니다. 누구라도 이 땅을 침범하는 건 용서할 수 없습니다.
캐롤: 그건 몰랐던 일이지만 대단히 죄송하게 됐습니다.
블루 오이스터: 광대, 당신들은?
케미칼: 진심으로 사죄드립니다. 숲사람의 성지라는 건 전혀 몰랐고, 갈 길을 재촉한 나머지 숲 깊숙히로 발을 들여논 것입니다. 진심으로, 진심으로 사죄드리겠습니다.
벨벳: 저는 이곳이 닫혀진 숲이라고는 생각하지 않습니다.
케미칼: 이, 이봐! 무슨 말을 하는거야, 벨벳!
블루 오이스터: 당신은?
벨벳: 이 유랑 극단의 가희로 이름은 벨벳이라고 합니다.
블루 오이스터: 벨벳, 계속해요.
벨벳: 닫혀진 숲은 언젠가 부패되어 갑니다. 하지만 이 숲의 나무들에게서는 풍부한 숨결이 들립니다.
블루 오이스터: 벨벳.
벨벳: 예.
블루 오이스터: 아름다운 목소리의 광대인 그대여. 당신이라면 숲의 표시를 찾아낼 수 있겠지요. 빨리 숲을 빠져 나갈겁니다. 내 이름은 블루 오이스터. 영원한 죄속에 살아가는 자. 이 숲을 수호하는 자.
벨벳: 어쨌든 가죠. 우리들은 숲에서 보면 이단잡니다.
아이돌: 혹시나 했지만 내 꼬리가 아까부터 아앙하고 울어댄 것도 그 탓일까?
벨벳: 응.


숲사람, 신비한 존재다

캐롤: 자, 갑시다.
숲사람과 헤어진 일행은 다시 숲속을 헤매기 시작했다.
벨벳: 조금 있으면 숲의 출구가 나올거에요.
슬림: 숲을 나왔군!
루시안: 다행이다. 살았어.
벨벳: 저, 두 분은 이제부터…
캐롤: 무도예요. 남쪽 듀렌 시티로 가요.



루시안 역시 보는 눈이 높군

슬림: 그렇습니까? 그러면 다시 모날코 강을 따라 내려가지 않으면 안되겠군요. 어쨌든 몸 조심해요.
루시안: 예? 당신들은?
케미칼: 우리들은 다음 공연을 채도(彩都)로 예정해 두었기 때문에 서쪽으로.
루시안: … 그런가.
벨벳: 정말 신세 많이 졌습니다. 도와주신 은혜는 절대 잊지 않겠습니다.
루시안: 아니, 뭐…
벨벳: 도중에 아무튼 무사하시길, 캐롤 님.
캐롤: 이런, 그만해요. 캐롤 님이라니.
벨벳: 저는 빛이 보이지 않습니다. 얼굴도 구별 못하는 상태입니다. 하지만 당신께서 태어나면서 지닌 기품은 저도 압니다.
캐롤: 이제 그렇게 치켜세우지 말아요. 우리들이야말로 당신이 없었다면 숲을 나오지 못했어요. 고마워요.
케미칼: 자아, 그러면 갈까? 날이 지기 전에 길가 여관에 도착해야지. 내일쯤은 채도에 들어서겠군.
슬림: 예.
아이돌: 그러면! 또 만나요!
케미칼: 그러면 또, 인연이 있기를!
루시안: 그러지!
아이돌: 바이 바~이.
루시안: 가버렸군.
캐롤: 자, 우리들도 서두르죠! 힘내면 오늘 안으로 도시 성벽을 통과할 수 있어요.
루시안: 예, 예, … 벨벳이었나?

무도

번화가 「어느 술집」

캐롤: 아무거라도 좋아요. 차가운 걸로 주세요.
루시안: 난 고급 증류주를.
캐롤: 마스터, 한 가지 물어봐도 되나요?
마스터: 예. 뭐죠?
캐롤: 확실히 이 도시는 듀렌 시티라고 불렀었죠?
마스터: 예.
캐롤: 하지만 이 도시의 사람들은 이곳을 헬다 시티라고 부르고 있었어요. 어째서?
마스터: 손님. 듀렌 님의 일을 아무것도 모르시는건 …?
캐롤: 몰라요. 듀렌에게 무슨 일이 있었나요? 가르쳐줘요, 마스터!
마스터: 예…실은…듀렌 님은 숲사람과 내통해서 뭔가 좋지 않은 일을 꾸미고 있다고 해서 반역죄로 치안 당국에 체포되어 버렸습니다. 그 후, 듀렌님을 대신해 헬다님이 통치하게 된 겁니다. 그래서 모두들 이 도시를 헬다 시티라고 …
캐롤: 거짓말이죠?
타이타스: 중요한 건 듀렌 녀석이 이 도시의 사람들을 숲사람에게 팔아먹으려고 했다는 거야.



현상금 벌이 타이타스


공해의 원산지 무도

캐롤: 누구예요, 당신?
타이타스: 누구던 상관없잖아, 응? 뭐, 숲사람 녀석도 주제를 모르는 녀석들이지. 최근에는 황도에서도 숲사람 사냥이 행해지고 있다고. 숲사람과 내통한 듀렌은 위험하다는 거겠지.
루시안: 실제로 무슨 짓을 했었나?
타이타스: 그을쎄. 그건 모르지만 말이야.
캐롤: 그래서 듀렌 검제는 지금 어디에?
타이타스: 헤헤헷, 그걸 알면 나도 고생을 안 한단 말야. 빨리 어딘가에서 녀석을 찾고 싶지만.
루시안: 어떻게 된 거지?
타이타스: 도망쳐 버렸어. 연행 도중에 말야.
캐롤: 도망쳐?
타이타스: 그래. 황도의 정예 호위병들을 쓰러뜨렸지. 그러고 보면 역시 보통놈이 아니야.
캐롤: 어째서 …
루시안: 소문은 진짜였나? 그런데 당신은 어째서 듀렌을 찾고 있는 거지?
타이타스: 헤헤헷, 너희들과 똑같지.
캐롤: 예?



타이타스 : 어쨌든 생포하면 500만, 목만이라도 250만이니까. 이런 파격적인 현상금은 오랜만이야.
루시안 : 현상금 벌이인가?
캐롤 : 자, 잠깐! 농담하지 말아요!
타이타스 : 헤헤, 정색하지 말라고. 어쨌든 너희들도 현상금을 노리는 거겠지?
캐롤 : 듀렌 검제의 목을 벤다면… 용서하지 않겠어요!
타이타스 : 헤헤헤, 그렇게 말해도 이렇게 되면 빠른 쪽이 이기는 거 아닌가?
루시안 : 그런데 헬다라는 건 어떤 녀석이지?
타이타스 : 정말 피비린내 나는 걸 좋아하는 녀석이지. 오늘도 이제부터 숲사람의 처형이 행해진다.
루시안 : 처형? 처형이란 즉, 어떤 거지?
타이타스 : 적당히 숲사람을 잡아들여서 콜로세움에서 죽여버리는 거지. 그걸 보고 관객은 휘파람을 불게 돼있지.
캐롤 : 그런, 하지만 무도는…숲사람과 서로 공존하고 있고…
타이타스 : 그거야 지난 달까지의 얘기다.
캐롤 : 자, 잠깐! 어딜가요!?
루시안 : …콜로세움.
타이타스 : 좋아하는군. 너도.
캐롤 : …루시안!!
타이타스 : 뭐야, 저녀석들.
마스터 : 손님은 가시지 않으십니까?
타이타스 : 숲사람 괴롭히는 건 흥미없어.
마스터 : …
타이타스 : 하지만 저 형씨는 조금 신경 쓰여.

그것은, 검제 듀렌이 모반죄로 추궁받고, 그 지위를 박탈당하고 나서 불과 2주일 뒤에 일어난 일이었습니다. 재상 브라드의 명령을 받아, 제후들에게 신임도 적은 이렇다할 만한 경력도 가지지않은, 헬다가 검제 보좌관이라는 사실상 최고권한을 가진 중직을 맡은 일은 한마디로 이례적인 일이었다고 말할 수 있겠습니다. 하지만 사람들은 그의 말에 심취해 넋을 잃고, 그리고 죄인의 처형에 환호성을 높이고 황홀과 갈채를 보내는 것이었습니다. 안개의 도시는 이미 열병으로 들떠있는 악마의 도시로 변한 것입니다. 피투성이 헬다… 그 공포스러운 혼과 함께 숲사람이란 말에 이전에 만났던 불가사의한 존재를 생각해낸 루시안은 콜로세움으로 향했습니다. 그곳에서 그들이 본 것은 참혹하게도 처형대에 늘어 세워진 숲사람들의 모습이었던 것입니다. 루시안과 캐롤의 눈앞에서 헬다는 침착하고 냉정하게 청중에게 말하기 시작했습니다. 「현명한 시민 제군」… 이라고.

무도 도궁(都宮) 콜로세움

헬다 : 현명한 시민 제군. 지금이야말로 내 이름을 걸고 도시의 영광을 더럽히는 자에게 숙청을 가한다. 국가의 발전을 담당하고, 그리고 다가올 눈부신 공업 사회 미래를 누릴 수 있을 시민 제군. 우리들 황공하게도 재주와 지혜로 축복받은 시민 가운데 열등 종족의 존재를 용서할 이유는 없다. 지금이야말로 재앙의 씨앗이… 색출될 것이다.
슬랩 : 사형집행을 개시한다!
루시안 : 이의 있음! 이의가 있다. …이의가 있다구!
타이타스 : 이봐, 이봐 형씨. 이런 짓을 해도 아무 것도 얻을 수 없다구. 어때 형씨 내 파트너가 되지 않겠어? 같이 듀렌을 쫓는 동지니, 사이좋게 협력해서 현상금을 나누는 게 어때? 뭐 그러니까 이런 일에 상관하지 말고 빨리 듀렌을 찾으러 가자는 말이지.
캐롤 : 잠깐, 뭐예요? 우리들은 듀렌을…
타이타스 : 잡으려는 거겠지?
슬랩 : 웬 놈이냐! 잡아라!
타이타스 : 아~아 역시 귀찮은 일에 휘말려든 건가? 재수가 없군.



말발 좋은 헬다

전투5 처형장



승리조건 : 제한된 턴안에 슬랩을 쓰러뜨려라
패배조건 : 모든 숲사람의 사망, 루시안의 사망
등장하는 적
블라인드 가디언 A－소드 타입×3
블라인드 가디언 B－소드 타입×3
보스
슬랩 해피－소드 타입

슬랩이 숲사람 전원을 처형하기 전에 그를 쓰러뜨려야한다. 비로소 처음 등장하는 적정 난이도 전투다. 우선 가디언들이 계단에서 다 내려오기를 기다려야 한다. 무턱대고 계단을 올라가면 어~어~ 하는 사이에 죽게된다. 고저차의 판정이 얼마나 극악한지 뼈저리게 느낄수 있다. 구할 수 있는 숲사람은 아무리 서둘러도 1명. 너무 조급해 하지 말자. 슬랩은 어쩔수 없이 불리한 위치에서 싸워야하니 장기기를 아끼지 말자. 놈도 장기기가 있으니 회복 준비!


숲사람이 불쌍해


슬랩의 장기기

루시안 : 내가 강했더라면 더 많이 구할 수 있었을텐데…
슬랩 : 음… 일단 후퇴해라.
루시안 : 이 틈에 숲사람을 구해내자.
캐롤 : 빨리 도망가지 않으면 지원군이 올거예요.
루시안 : 알고 있어.
타이타스 : 좋아, 이쪽의 지하수로로 도망치자.

逃走

무도 왕립 수도국 「지하수로」

캐롤 : 하아, 하아 … 이젠 안돼! 이 이상 달릴 수 없어요.
타이타스 : 이런 곳에서 쉬면 바로 추격이 따라붙는다…라고 말한 사이 벌써 와 버렸잖아.

전투6 지하수로



승리조건: 지하수로에서 탈출하라
패배조건: 루시안의 사망
등장하는 적
블라인드 가디언 A – 소드 타입 ×4
블라인드 가디언 B – 소드 타입 ×2
블라인드 가디언 C – 건 타입 ×2
블라인드 가디언 D – 보우 타입
보스
미잘 – 건 타입

연속되는 전투다. 주위에 숨어있는 스위치를 눌러 길을 만들 수 있다. 가짜 스위치도 있으니 부지런히 움직이도록. 다양한 적들이 나오는데 원거리 공격을 하는 적에겐 선수를 빼앗길 수 밖에 없으니 회복에 신경쓰자.



스위치를 찾아라!


이곳까지 와야한다

루시안: 좋아! 여기까지 왔으면! 이곳에서 탈출이다.
결국 일행은 수로를 빠져나왔다.
루시안: 아무튼 위기는 넘겼군.
숲사람: 절 위해 이런 일을 하시게해서 대단히 죄송합니다.
루시안 아니… 당신 한 사람 밖에 구해내지 못했다. … 미안.
숲사람: 아니오. 그것은 어쩔 수 없는 일. 당신들 탓이 아닙니다.
캐롤: 이제부터 숲으로 돌아가시는 겁니까?
숲사람: 그렇습니다. 저는 숲이 아니면 살아갈 수 없습니다. 여러분도 괜찮다면 숲까지 안내해 드리겠습니다
루시안: 숲이라…
캐롤: 그렇네요. 숲이라면 추격도 따돌리기 쉽고…
타이타스: 그렇군. 무도에선 우린 이제 수배범이니까 돌아갈 수 없겠지. 그렇게 할까?

숲사람을 구출한 루시안 일행은 그의 말에 따라 도시를 벗어나 복잡하게 뒤엉킨 수목의 미궁으로 몸을 숨겼습니다. 머지 않아 재빠른 말을 탄 전령이 에두알드 섬 구석구석에 이르기까지 지명 수배 현상범에 대해 널리 전하겠지요. 결국 그들은 법에 쫓기는 몸이 된 것입니다. 한 편 숲사람의 처형이 중단된, 숨이 막힐 듯한 끈적끈적한 피냄새가 지금까지 자욱한 콜로세움에서는 생각할 수도 없는 새로운 희생양의 등장으로 관객들이 소란스럽게 열광하고 있었습니다. 사냥이 시작될 것입니다! 때 마침 폭도의 검제 게오르그 산하에 있는 첩예부대가 가까운 숲에 머무르고 있었습니다. 무도로부터 부름을 받은 게오르그는 숲의 탐색을 시작했습니다. 이윽고 시간이 얼마되지도 않아 조직적인 탐색부대는 착실히 그 포위망을 좁히고 있었습니다. 그리고….

문 플라워즈

루시안: 우리들은 이전에 당신과 같은 모습을 한 숲사람을 만난 적이 있어. 블루 오이스터란 건 당신들 동료가 아닌가?
숲사람: 예, 당신들 이야기를 들은 적이 있습니다. 이번 일도 그녀에게 이야기하면 당신들에게 감사할겁니다.
캐롤: 이젠 두 번 다시 녀석들에게 잡히지 않도록 조심하세요.
숲사람: 예, 그러겠습니다. 그러면 저는 여기서 숲으로 돌아가겠습니다.
루시안: 자아, 그러면 이제부터 어떻게 하지?
캐롤: 듀렌을 찾는 거예요!
타이타스: 그래! 듀렌을 찾는 거다!
캐롤: 뭐야, 당신은 듀렌을 찾지 않아도 돼요. 이제, 우리들은 듀렌에게 도움을 청하러 가는거니까요!
타이타스: 헷. 자기들만 현상금을 독차지하려고. 그렇겐 안될걸!
루시안: 쉿! 조용히! …누가 있다구.
가디언: 무도에서 돌린 수배서의 삼인조는 너희들이군.
타이타스: 생각한대로. 우리들의 목에는 현상금이 걸린 것 같구만.
캐롤: 이 사람들… 혹시 …기다려!
루시안: 물러서 다친다고.

전투7 문 플라워즈



게오르그: 거기까지다. 양쪽 다 무기를 거두어라!
루시안: 뭐라고?
타이타스: 승부에 물을 끼얹지 마라! 한창 싸우는 중이라고.
게오르그: 이 이상 싸울 것도 없이 너희들의 승리다. 그게 아니면 마지막 한 사람까지 해치우지 않으면 만족이 안되는 상대란 건가? 그렇다면 부하들을 대신해 내가 상대해 주지. 죄상은 모르지만 그 목에 현상금이 걸린 죄인, 사정 봐주지 않겠다…!
캐롤: 기다려! 게오르그, 게오르그죠?
루시안: 방해하지마, 캐롤!
게오르그: 그대는 설마 캐롤? 왜 그대가 이런 곳에?
루시안: 캐롤 아는 사람인가?
캐롤: 예…으응…내 친구예요. 그렇죠?
루시안: 친구라고…이 남자와 네가?
게오르그: 치 친구? 아니… 나는…
캐롤: 어머 뭐예요. 쌀쌀맞게! 아니란 말이예요?
게오르그: …아니, 즉….
루시안 : 어느 쪽이야?
게오르그: 캐롤의 말대로다. 친구…아, 아니…오래전부터 아는 사이야.
타이타스: 이봐, 루시안, 대체 어떻게 된 거야? 이 녀석은 누구지? 아니, 그런 건 아무래도 좋아. 할 텐가? 안 할텐가? 어느 쪽이야!
루시안: 알아서 생각해 줘. 나도 잘 모르겠어.

승리조건: 적을 전멸시켜라
패배조건: 루시안의 사망
등장하는 적
픽 백 –
소드 타입 ×7

어려운 전투는 아니지만 약간의 노력이 필요하다. 우선 평지의 적들은 쉽게 물리칠 수 있지만 계단 위의 적들은 움직이질 않아서 유인해야한다. 누군가 계단에 올라가서 희생양이 되고 다시 내려와 놈들을 끌어내려야 한다. 그렇지 않으면 클리어는 힘들 것이다. 캐롤이 있으니 시간을 가지고 회복을 해가며 유인하자. 일단 평지로 내려오면…흐흐흐





타이타스: 쳇, 이러면 이긴 기분이 들지 않으신다 말씀이야. 너는 이제부터 어떻게 할 작정이지? 캐롤의 말대로 저 남자와 같이 채도(彩都)에 갈 건가?

루시안: 저 남자가 원래 채도에 갈 작정이었다는 것 뿐이겠지? 우리가 따라갈 이유가 있을까?

타이타스: 뭐, 저 게오르그라는 녀석의 일은 제쳐두고, 채도로 간다는 건 나쁘지 않은 아이디어군.

루시안: 왜 그렇게 생각해?

타이타스: 그곳은 수배범에게 적당한 은신처지. 이대로 숲속을 떠돌며 도망치는 것보단 듀렌의 단서를 얻을 찬스가 많아지지.

루시안: 이야기는 끝난 건가?



캐롤: 응 그래서. 앞으로의 일이지만 …

타이타스: 저 녀석과 함께 채도로 가자… 는 거겠지?

캐롤: 이대로 목적도 없이 도망치고 있을 이유가 없잖아요. 채도로 가는 것도 하나의 선택이라고 나는 생각해요. 루시안, 당신은 어떻게 생각해요?

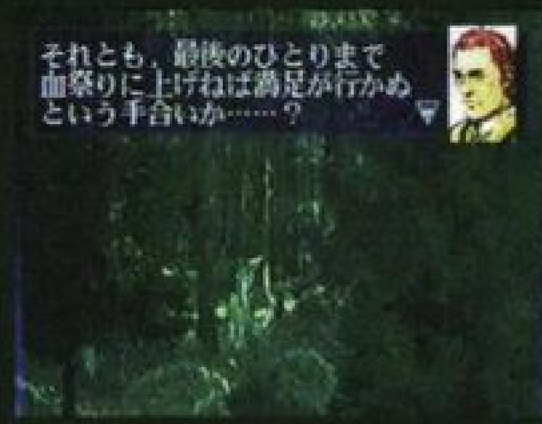
루시안: 맘에 드는 선택은 아니군. 저 녀석과 함께 채도로 간다는 건 …

캐롤: 루시안…

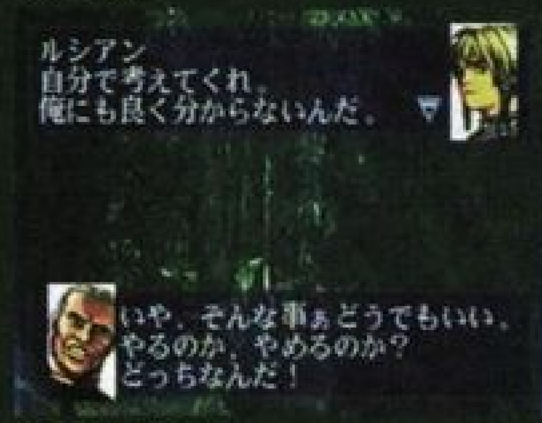
루시안: 하지만, 가자. 이곳에서 이대로 있어도 안되니까.

타이타스: 좋아, 결정했다.

게오르그: 그러면 즉시 출발하지.



검제 게오르그



이 둘은 왠지 밀리는군

채도

채도… 그곳은 여제 레오노라가 통치하는 쾌락과 예능의 도시. 온갖 사람들이 밤낮을 가리지 않고 드나들어 화려하게 된 현세의 꿈 … 검제 게오르그와 같이 루시안 일행은 어느덧 혼미한 향유의 요염하게 향기가 나는 그 난잡한 도시 속을 걷고 있었습니다. 그리고 …



화려한 예술의 도시 채도

루시안: 이곳이 레오노라 시티인가?

타이타스: 드디어 오늘밤엔 맛좋은 술을 맛볼 수 있겠군. 이 도시에는 괜찮은 술집이 있다는 얘기다.

캐롤: 자, 이런 곳에서 우물쭈물해 봤자 소용없어요. 빨리 가요.

루시안: 가다니 어디로 간다는 거야?

캐롤: 갈 곳은 정해져 있죠. 레오노라 궁이예요.

루시안: 레오노라 궁이라고?

타이타스: 설마, 검제 레오노라가 있는 그 레오노라 궁 말인가?

캐롤: 물론이예요. 레오노라라면 반드시 듀렌의 행방을 알고 있을 거예요.

루시안: 느닷없이 검제를 만날 작정인가?

타이타스: 나에겐 제 정신으로 하는 말이라고 생각되지 않아.

캐롤: 괜찮아요. 내게 맡겨요!

루시안: 너, 이상하게 검제와 허물없는 사이인 것 같군. 공주님이라도 되는 건가?

캐롤: 투덜대지 말고 빨리 가요.

게오르그: 캐롤의 말이 맞다. 자, 서두르자 제군.

채도 레오노라 궁

이타스: 성문에서도, 입구에서도 … 아무런 제지도 없었다. 맥 빠지는군. 난 자신이 정말 현상 수배범이 된 건지 어떤 건지 모르겠단 말야.

루시안: 무도의 수배서가 아직 이곳에 도달하지 않은 거겠지

타이타스: 그렇다면 고마운 얘기군. 하지만 내겐 왠지 …

게오르그: 자네들 잠시 조용히 해주게.

레오노라: 오랜만이네요, 캐롤. 게오르그가 왔다는 건 들었지만, 당신이 함께 찾아와 주다니 환영해요.

캐롤: 고마워요, 레오노라. 이쪽은 루시안과 타이타스. 도중에 게오르그를 우연히 만난 거예요.

레오노라: 처음 뵙겠습니다, 제가 레오노라입니다. 캐롤과는 글쎄요, 마음을 터놓을 수 있는 소중한 친구라고 말하면 될겁니다. 캐롤이 여행에서 많은 신세를 진 것 같군요. 저도 감사드리지요.

타이타스: …아, 아니 괜찮습니다. 그 보다도 소문으로 들었지만 이렇게 미인이실 거라고는…

루시안: 특별히 당신에게 감사받을 이유는 없어. 어떻게 하다 보니 이렇게 된 것 뿐이다.

레오노라: 그래요 …그래서 당신들은 듀렌 검제를 찾아서 여행을 하고 있는 거죠?

캐롤: 그래요, 우선은 무도에 있다고 생각했지만… 듀렌의 소식은 커녕 무도에서의 소동으로 우리들 자신도 쫓기는 몸이 되버려서.

레오노라: 그때의 사정은 게오르그에게서 들었어요. 무도에서 무슨 일이 일어났는지



싸우지 못해서 불만인 타이타스



표정이 압권인 검제 레오노라

나도 신경쓰고 있었어요. 반드시 듀렌을 찾아내 보이죠. 잠시 당신들은 천천히 쉬고 계세요.

캐롤: 고마워요, 레오노라. 게오르그도 … 고마워요.

타이타스: 설마 정말로 검제를 만날 수 있을 거라고는 응, 루시안?

루시안: 정말이야, 캐롤 너는 대체 어떤 사람이야?

캐롤: 그런 건 아무래도 좋잖아요, 그것 보다 저길 봐요.

케미칼: 이것은, 이것은 여러분 반가운 얼굴이군요.

루시안: 케미칼 브라더스!

캐롤: 그러고 보니 채도로 간다고 말했었죠. 그래도 이런 곳에서 만날 수 있으리라

고는.

슬림: 우리들도 놀랐습니다.

아이돌: 깜짝 깜짝! 우왕 우와왕~!

벨벳: 뭐라 말할 수 없는 우연이겠지요.

케미칼: 여러분들의 소문은 여행 중에도 들었습니다. 실례지만 지금은 아무런 이유도 듣지 못한 처지입니다. 이곳에서 만난 것도 우리들과 인연이 깊음을 말해 주는 것. 뭔가 힘이 되어 드릴지도 모르겠습니다.

캐롤: 고마워요.

루시안: 하지만 아직 우리들은 다음의 일을 결정할 수 있는 상태가 아니야.



케미칼 브러더스와 다시 만난다

케미칼: 그렇습니까. 우리들은 다음에 창도(創都)로 향할 예정입니다만, 아직 2, 3일은 채도에서 공연이 남아있습니다. 힘이 되어 드릴 수 있는 일이 있다면 불러주십시오.

벨벳: 오랜만이네요.

루시안: 그렇군, 건강한 것 같군.

벨벳: 예, 그래요. 루시안도.

루시안: 아아, 하지만 나는 지금 수배 중인 몸이지.

벨벳: 그래도 루시안은 절대 나쁜 일은 하지 않죠. 걱정하지 않아요.

루시안: 고마워…위로해 주는군.

벨벳: 그런 게 아니예요. 있잖아요, 루시안. 한 가지 물어봐도 돼요?

루시안: 뭐지?

벨벳: 루시안의 꿈은 뭐예요?

루시안: 내 꿈 말인가? … 내 꿈은 기사가 되는 거야.

벨벳: 기사?

루시안: 약속했다, 죽은 여동생과… 기사가 되기로.

벨벳: 그러면 동생이 죽어서 꿈을 잃어버린 건가요? 기사가 되고 싶다는 꿈을.

루시안: 잃어버린 건 아니지. …지금은 꿈에서 깨어나기 위해 기사가 되고 싶어. 동생의 죽음을 꿈에서 볼 때마다, 그 녀석은 지금도 내 마음속에서 그 중수병의 고통을 되풀이하고 있어. 이제 조용히 재워주고 싶어. 그걸 위해서 나는 기사가 되지 않으면 안돼. 저기…눈이 보이지 않는다는 건 어떤 기분이지? 괴롭지는 않은가?

벨벳: 눈이 보였던 때의 일은 너무 오래되서 잘 기억나지 않아요. …고아였습니다. 부모님은 가난해서 눈이 보이지 않는 저를 키울 수가 없었죠. 단장에게 주워져 가희로서 이 극단에 끼게 됐기 때문에… 오히려 눈이 보이지 않아서 행복했을지도.

루시안: 미안, 이런 얘기…

벨벳: 괜찮습니다. 게다가 말했잖아요, 눈이 보이지 않아도 마음의 빛까지 잃어버린 건 아니라고. …눈을 감아봐요.

루시안: 아, 아아 …

벨벳: 어때요, 들리죠? 바람들의 노래하는 소리가 …

루시안: …

벨벳: …그러니까 만일 당신이 동생의 죽음으로 마음이 아프다면 동생은 분명 당신이 생각하고있는 만큼 고독하지도 불안하지도 않다고 생각해요.

루시안: … 그럴까?

벨벳: 자신을 걱정해 주는 사람이 곁에 있으면 설사 눈을 감고 있어도 아는 겁니다. 지금 당신이 이렇게 해주고 있는 것처럼.



루시안 캐롤은 포기한거나?

채도 레오노라 궁「검제의 방」

레오노라: 듀렌은 아트우드 방면으로 향했다고 확인됐어요.

캐롤: 정말? 레오노라, 도움이 됐어요! 고마워요.

레오노라: …괜찮다면, 나도 도와주고 싶지만.

게오르그: 무슨 말이야! 레오노라. 캐롤이 왕녀라 해도 그들은 수배자인 사실에 변함이 없단 말이야. 자네의 검제로서의 입장은 어찌 되겠나?

레오노라: 검제든 아니든 친구를 돕는 사람으로서 당연한 일. 게다가 애당초 그들에겐 죄 따윈 없어요.

캐롤: 레오노라, 말은 고맙지만 게오르그의 말대로예요. 더 이상 당신에게 폐를 끼칠 수는 없는 일. 더욱이 루시안과 타이타스도 의외로 믿을 만하니까.

레오노라: 캐롤!

캐롤: 그러면 한시라도 빨리 듀렌을 찾고 싶으니 나는 갈게요.



게오르그는 규칙에 빠듯하다. 혹시 레오노라를…

레오노라: 캐롤, 기다려!

게오르그: 레오노라! 자네를 이곳에서 나가게 할 수 없어.

레오노라: 게오르그!

루시안: 어째서 이렇게 빨리 떠나는 거야?

캐롤: 응 …좀. 그런데 케미칼? 이곳을 나가 창도로 간다고 말했었죠.

케미칼: 예, 내일이라도 출발합니다만 그게 무슨?

캐롤: 우리들도 함께 창도로 데려가 줬으면 해서, 이런 일 부탁하면 곤란하다는 건 알고 있어요. 그래도 달리 누구에게 부탁할 수도 없어요.

루시안: 이봐, 대체 어떻게 된거야?

캐롤: 듀렌은 아트우드로 향했어요, 레오노라가 가르쳐 줬어요.

타이타스: 그렇다면 괴장한 정본데. 내일이고 뭐고 없이 빨리 출발하자구!

캐롤: 으음, 안돼요. 우리들 세 명이라면 눈에 띄어버려요. 변장해서 케미칼과 함께 가는 편이 좋다고 생각해요.

루시안: 그러면 케미칼 일행에게 폐를 끼치게 되버려.

케미칼: 아니오. 여러분들은 생명의 은인입니다. 그 정도는 쉬운 일. 염려마시고 맡겨주세요.

캐롤: 고마워요, 케미칼.

주암 마을 故鄕

이와잘: 너희들 듀렌을 숨겨준 게 아닌가?

촌장: 당치도 않습니다. 듀렌 따윈 모릅니다.

이와잘: 뭐야, 왕국 기사단에게 거짓말을 하는 건가? 너희들이 듀렌을 도와줬다는 밀고가 있었어.

아이돌: 당신들 약한 자를 괴롭히는 건 그만둬요.

이와잘: 누, 누구냐!!

아이돌: 사랑과 정의를 갖춘 미소녀, 아이돌 레스!!!

슬림: 아, 아이돌…?

아이돌: 가요, 슬림. 이얍! 아이돌 플랫슈!!! 합!

슬림: 아이돌~~ 이런 높은 곳에서 뛰어내릴 수 없어~~

아이돌: 점프, 점프! 괜찮아요, 슬림. 한심하게 있으면 뒤룩 뒤룩이에요.



레이어즈의 아멜리아와 비교된다



슬림 : 으앙~무, 무리야.

아이돌 : 뒤룩뒤룩 형으로 결정!

캐롤 : 급히 뛰어나가더니 어떻게 된 거예요, 아이돌!… ?! 가디언에게 따라 잡힌건가?

루시안 : 아니 달라. 조금 모습이 이상해.

타이타스 : 어쨌든 가디언은 이곳의 사람들에게 용건이 있는 것 같아. 조무래기들에게 상관 안하는 편이 좋을 거야. 모처럼 캐롤이 애써서 알아낸 정보다. 한시 빨리 창도로 가자구. 듀렌이 도망쳐 버려.

슬림 : 이곳은 우리들이 태어나 자란 마을입니다. 아이돌은 마을 어른들의 위험을 즉각 알아챈 겁니다. 마을 사람들은 모두 우리 가족이나 다름없습니다. 저 가디언들의 행동에 명분이 있다고 생각할 수 없습니다. 촌장님들을 돕기 위해 어떻게든 힘을 빌려주십시오.

타이타스 : 그렇게 말해도 이쪽으로선 쓸데없는 소모전은 피해야 한다고. 안 그래 루시안?

이와잘 : 거기서 뭘 중얼중얼 대고 있나, 수상한 녀석들이군~ 이 녀석들도 잡아서 심문이다.

루시안 : 결국 이렇게 되는 건가…뭐, 좋아…지금은 케미칼일행에게 신세지고 있기도 하니, 우리 아이돌을 도와주지.

캐롤 : 루시안 …



녀석 죽음을 자초하는군

전투 8 쥬압 마을 광장



승리조건: 적을 전멸하라
패배조건: 루시안의 사망

등장하는 적
블라인드 가디언 A – 소드 타입 × 4
블라인드 가디언 B – 소드 타입 × 2
블라인드 가디언 C – 건 타입
블라인드 가디언 D – 보우 타입

보스
이와잘 – 소드 타입

역시 레벨을 위한 전투로 활용하자. 여기선 루시안과 타이타스의 레벨만 신경쓰면 된다. 캐롤과는 곧 … 첫 턴이 중요하다. 이미 적들의 사정거리에 있으니 파티의 앞 쪽에 맷집이 좋은 유니트가 필요할 것이다. 하지만 회복 유니트가 셋이니 별 문제 안된다. 그 이후는 정말 이동이 지루한 초보 전투이다.

촌장 : 정말 감사합니다. 덕분에 살았습니다. 아이돌, 슬림도 건강한 것 같아 다행이고.

아이돌 : 다행이다, 무사해서. 정말 아무 일도 없죠?

촌장 : 아아

타이타스 : 어쨌든 이제 가디언은 없는 것 같아.

아이 : 아이돌 언~니!

아이돌 : 모두 건강하지?

슬림 : 나도 있다구~.

아이돌 : 이런―슬림이라면 질투할 만도 하지.



타이타스 넌 어니잡이!

아이2: 아― 뒤룩뒤룩도 있다―.

슬림 : 틀려, 내 이름은 슬림, 패트보이(뒤룩뒤룩)는 예명이야. 벌써 아이돌이 이상한 걸 가르쳐 줬서.

아이 : 저기―예명이란 게 뭐야. 가르쳐 줘~.

타이타스 : 이것 보라구, 감동의 대면 도중에 안됐지만 촌장, 생명을 구해 준 보답으로 한 가지 가르쳐 주지 않겠나?

촌장 : 네, 뭐죠?

타이타스 : 이 마을을 검제 듀렌이 지나가지 않았었나?

촌장 : ….

타이타스 : 왜 이래? 우리들은 듀렌의 적이 아니야. 아군이다.

아이돌 : 저도 부탁 드려요. 이 사람들 나쁜 사람들이 아니니까. 지금은 그 사람을 모두 찾고 있어요.

촌장 : 아아, 알고 있어, 그래 …일주일정도 전에 확실히… 그리고 창도로 향했다.

캐롤 : 역시 레오노라의 말대로였어요. 고마워요 촌장님.

촌장 : 아니, 아니, 괜찮습니다. 그 보다 단장님 아이돌과 슬림을 잘 부탁드립니다.

케미칼 : 알겠습니다. 그러면 저희들은 이만. 자, 출발하자.

창도

듀렌의 발자취를 쫓은
루시안들은 마침내 창도에
가까스로 도착합니다.
그들은… 노검제(老劍帝) 브노와
가 다스리는 이 부유한 상업 도시에
서 드디어 검제 듀렌과 만남의 때를
맞이합니다.
그러나 운명의 물레는 머지 않아
기괴한 문양을 그리기 시작할 것입
니다…


상업의 도시 창도

창도 도궁 술집 「회천 주가」

캐롤 : 마스터― 조금 물어 봐도 될까요.

마스터 : 예, 괜찮습니다.

캐롤 : 이 도시에서 검제 듀렌을 봤다는 얘길 들은 적 없나요?

마스터 : 손님 … 현상금 벌이입니까?

캐롤 : 아니예요 마스터, 실은요. 우리들은 황도에서 은밀히 조직한 검제 듀렌의 수색대예요.



캐롤도 이젠 농수능란하다

마스터 : ….

캐롤 : 아 믿지 않는 거죠! 그러면 잠깐만요 … 이걸 봐요.

마스터 : 이, 이 엠블렘은 왕족의 문장 KC! 그, 그렇군요? 그러면 비밀로 가르쳐 드리겠지만… 바로 어제 이 도시에 와서 검제 브노와님이 계신 곳에 있는 것 같습니다.

캐롤 : 정말? 지금도 브노와가 있는 곳에 있겠네요.

마스터 : 예, 그럴겁니다.

타이타스 : 좋아, 드디어 찾았단 말이지.

루시안 : 좋아, 즉시 가자.

캐롤 : 마스터, 고마워요. 협력 감사해요.



창도 브노와 궁 「검제의 방」

타이타스 : 드디어 듀렌님과 감동의 대면이다. 긴장되서 몸이 떨려 오는 걸! 그런데 캐롤 어느 쪽이 듀렌이지?

캐롤 : 타이타스 안 돼요! 우리들은 듀렌을 잡으러 온 게 아니예요. 듀렌을 만나서 이야기를 하려고 왔어요. 지금, 이 섬에서는 은밀히 뭔가 좋지 않은 일이 일어나려고 해요. 부탁해요 … 타이타스, 이해해 주세요. …내게 그와 얘기를 하게 해 줘요! 그를 잡는 건 그 다음에라도 늦지 않겠죠?

타이타스 : 뭐, 뭐야!? 이 기백은…단순한 힘이 아니야. 그 보다 더욱 품격 높은 긍지로 가득찬 힘이 느껴져…캐롤, 정말 너는 대체 누구지? …알았다. 네가 이야기하는 게 먼저다.

루시안 :…

캐롤 : 고마워요 타이타스…이해해줘서… 녹색 옷을 입은 사람이 브노와, 그리고 그 옆에 있는 사람이…

루시안 : 저 녀석이 듀렌! 듀렌 매트!!!

이제껏 조용히 있던 루시안이 갑자기 소리를 질렀다.

브노와 : 뭐지? 너희들은?

캐롤 : 브노와, 오랜만이죠.

브노와 : 아니 캐롤님 아니십니까!.

캐롤 : 갑자기 찾아 와서 미안해요. 우리들은 듀렌을 만나러 왔어요.

듀렌 : 나를 만나러 왔단 말인가, 캐롤!

순간, 루시안이 슬레지를 뽑아 들고 듀렌에게 휘둘렀다. 그러나 상대는 검제. 더욱이 흥분한 듯한 루시안의 슬레지는 살기만이 차 있을 뿐 정교하지 못했다. 가볍게 피하는 듀렌.

캐롤 : 루시안!!!

루시안 : 네가 있었기 때문에!!!

계속해서 슬레지를 휘둘러 대는 루시안!

루시안 : 네가 동생을! 네가 중수 처리 시설 따위 만들지 않았다면 공광증 따위 없었을 텐데, 동생이 죽는 일도 없었을 텐데, 네가 …

듀렌 : !? 중수 처리 시설 …공광증…동생이 죽었다? 검을 거둬 주지 않겠는가? 젊은이여, 얘기를 들려줘.

루시안은 막무 가내였다.

듀렌 : 검을 거두라고 했잖아!!

결국 제 풀에 주저 앉는 루시안, 캐롤이 달려와 부축한다.

캐롤 : 루시안!

듀렌 : 미안. 쓸데없이 소릴 질러 버렸다. 얘기를 들려주지 않겠나? 자네 이야기를… 내가 저지른 죄를….

루시안 : 나는 슬럼에서 태어났다. 내겐 쌍둥이 여동생이 있었다. 내 몸 대신 두 사람 몫의 병을 짊어지고 16년간 태양을 보는 일조차 못하고 단지 고통 속에서 죽었다. 그것뿐인 인생이었다. 네가 만든 그 건물 덕에! 대체 어째서 그런 걸 만든 거야! 너는 훌륭한 인간이겠지? 대단한 힘을 가진 기사겠지? 그런 인간이 왜 동생을 죽였어! 어째서 좀 더 빨리….

캐롤 : 무슨 말을 하는 거예요, 루시안! 중수 처리 시설에 관해서는 듀렌 한 사람만 나쁜 게 아니예요!



루시안 분노폭발!

듀렌 : 아니, 캐롤 괜찮다. 중수 처리 시설을 발굴하고 운전을 개시한 후, 슬럼에서 원인불명의 병이 만연한 일을 알고 있었다. 확실히 중수 처리 시설에 관해서는 내게 책임이 있다. 중수 처리 시설의 오염에 의해 여동생을 잃었다고 한다면 그것은 나의 책임이다.

루시안 : 스스로 죄를… 죄를 인정하는 건가… 이렇게도 간단하게….

캐롤 : 바보같은 말 하지 말아요! 듀렌은 책임감이 강해서 그렇게 말하고 있는 거예요.

루시안 : 좋아. 뭐라고 말해도 나는 듀렌을 용서할 수 없어!

듀렌 : 자네 기분이 그걸로 풀린다면 그렇게 하게. 내 목숨으로 자네가 구원된다면 다행스러운 일이다. 하지만 이것만은 약속해 줘. 자네가 복수를 마친 후에는 이제 누구에게도 원한은 남기지 말았으면 좋겠다. 그리고 이제부터는 자네 스스로를 위해 살았으면 한다. 자네가 동생을 생각하는 그 따뜻한 마음을 소중히 여기며 이제부터 살았으면 좋겠다.

루시안 : 무슨 뜻도 모를 말을 하고 있어! 네가 말하지 않아도.

슬레지의 시동을 거는 소리가 들린다.

루시안 ; 나는 이걸로 자유롭게 될 수 있다! 네가… 말하지… 않아도….

목소리가 잦어들며 다시 주저 앉는 루시안. 그리고 쓰러져 버린다. 브노와가 다가와 걷어 찬다.



아 루시안, 이제 좀 풀렸을까?

브노와 : 예의없는 소년 놈! 실컷 지껄여대다가 지쳐서 바닥에 드러누워 버리다니 한심한 놈. 그보다도 너희들은 이 검제의 방으로 잘도 제멋대로 들어왔군. 아무리 캐롤님의 일행이라고 해도 예의를 모르는 패거리에겐 용서는 없다구. 이 브노와 늙었지만 적어도 왕으로부터 명을 받고 검제가 되었다!

타이타스 : 이봐, 이봐 캐롤. 난처하다구, 이 전개는. 여기선 일단 물러나는 편이 좋을 것 같아.

캐롤 : 검제 브노와, 검제 듀렌. 갑자기 무례를 범한 걸 용서해 주세요. 이자들의 무례는 제 책임입니다. 부디 제게 어떤 벌이라도 내려 주세요.

듀렌 : 캐롤 …

브노와 : … 캐롤님, 이해해 주셨다면 다행입니다. 부하에게 방을 준비시킬 테니 그곳에 천천히 쉬고 계십시오. 긴 여행으로 피곤해 계시겠죠.

캐롤 : 미안합니다. 언제 다시 사과 드리겠습니다. 자, 가요 타이타스.

창도 브노와 궁 「최상층」

캐롤: 루시안 이런 곳에 있었어요…

루시안이 슬레지를 어깨에 대고 한 쪽 구석에 앉아 있다.

루시안: 캐롤…

캐롤도 그 옆에 앉았다.



분위기가 좋다

캐롤: 루시안… 동생의 일은 정말 안됐다고 생각해요. 그래도 그 일은 듀렌 한 사람 탓이 아닐 거예요.

루시안: ….

캐롤: 듀렌을 탐탁하게 생각하지 않는 사람이 있을지도 모르지만 나는 듀렌을 믿고 있어요. 듀렌이 장난 삼아 사람을 괴롭히는 일을 할 리가 없다는 건 듀렌을 한 번이라도 만났다면 알 거예요.

루시안: 알고 있어. 캐롤이 말한 대로지도 몰라.

캐롤: 루시안….

루시안: 뭐지?

캐롤: 루시안이 항상 슬픈 눈을 하고 있던 이유를 알겠어요. 항상 당신의 눈에는 여동생이 비치고 있었어요. 처음에 날 구해줬을 때도 동생이라고 말했고…

루시안: 지금까지는 쭉 동생을 구할 수 없었던 일이 머리에서 떠나질 않았다. 그건 확실해. 하지만 지금은 달라. 듀렌을 만나고 내 속에서 뭔가 변했다….

캐롤: 루시안….

브노와: 두 사람 거기까지다.

갑자기 주변에서 가디언들이 튀어나와 두 사람을 포위한다.

브노와: 방금 황도에서 명령이 떨어졌다. 너희들을 체포하지 않으면 안돼.

캐롤: 배신입니까? 브노와!

브노와: 배신도 아무 것도 아니야. 나는 검제로서 주군의 말에 따를 뿐이다. 설사 왕녀라 해도 지금은 황도에서 정한 지명수배범.

루시안: 왕녀!? 캐롤 너는 진짜 왕녀였나?

캐롤: 그래요 숨길 생각은 아니었어요. 미안해요.

브노와: 듀렌도 이미 신변을 구속했다. 동료와 떠돌이 연예인들도 체포했다. 너희들도 순순히 항복하시지.

루시안: 캐롤, 도망쳐!

캐롤: 우리만으로 가디언을 상대하는 건 확실히 무리예요 루시안.

루시안은 옆에 있는 가디언을 쓰러뜨리고 브노와에게 일격을 가한다. 하지만 역시 그도 검제. 오히려 한 방에 쓰러지는 루시안. 다시 일어나 공격하지만 브노와는 피해버린다.



세다. 브노와도 검제니까…

브노와: 아직 덤빌 생각인가? 루시안이란 녀석 어떻게도 이길 방법이 없다는 걸 아직 모르겠나? 이 이상 덤비면 목숨을 뺏기게 될거야.

캐롤: 여기선 일단 항복하지 않으면 안돼요, 루시안.

브노와: 가디언! 캐롤을 듀렌과 함께 황도로 연행해라!

루시안: 캐롤! 반드시 구해 줄게!

캐롤: 루시안! 믿고 있어요! 반드시 구하러 와 줘요!

브노와: 후후후, 지금까지는 아주 위세가 당당하군. 너는 동료와 함께 헤비 D로 보내 주지. 왕자님의 활약은 여기까지다. 가디언! 데려가!

루시안: 캐롤! 내가 반드시! 반드시 구하러 간다!



헤어지는 두 사람. 뭔지 식상한 전개

헤비 D

중금속이 포함된 채굴장의 흙먼지는 피맛이 난다고 말해집니다.
강제노동 채굴시설 … 헤비 D. 붙잡힌 루시안들은 그곳에서 범죄자의 각인을 찍히고 …
독한 분진에 젖어 가며 지나치게 노동을 강요받는 것이었습니다.
하지만 그곳에서 루시안은 상냥하고 난폭한, 그리운 그들과 재회한 것입니다.

헤비D 중급 범죄자 구역 「제37 공동침소」

잣파: 이야 이야, 이런 곳에서 다시 만나다니 놀라워.

루시안: 너는…잣파! 오렌지에 스몰도 있잖아? 어떻게 된 거지? 너희들까지 이런 곳에서.

잣파: 헤헤헤, 꼴사나운 얘기지. 너희들이 도망친 다음, 그 도시에서 대규모 슬럼 사냥이 있었지. 잣파님과 일당들이 실수해 버렸다는 얘기야.

스몰: 어느 날 갑자기 엄청난 수의 가디언들이 몰려 와서… 그렇게 뛰어난 우리들도 멀리 도망치지 못했어요.

루시안: 하지만 너희들은 무슨 죄로 이곳에 보내진 거지?

잣파: 바로 그거야. 확실히 털어서 먼지 안 나오는 건 아니지만 우리들은 이런 곳으로 보내질 만큼 나쁜 짓을 한 적은 없다구.

오렌지: 이 채굴장은 겉으로는 범죄자의 강제노동시설이지만 실은 광맥 속에 있는 레어메탈의 채굴이 목적이라는 소문이 있어. 때문에 슬럼 사냥에서 조금이라도 수상한 녀석은 모두 이곳으로 끌고와 일을 시키는 거야.

갑자기 오렌지의 입을 막는 잣파.

오렌지: (읍,읍 두목 갑자기 뭐하는 거예요!)

잣파: (쉿, 조용히 하지 못해. 이 쪽으로 누군가 가까이 오는 것 같아!)

스몰: (야 오렌지, 두목한테 혼났다~)

오렌지: (스몰 너~ 나중에 두고 보자.)

월터: 작업 쪽은 순조로운가? 스타일. 아무튼 많은 레어메탈을 캐내는 거다. 일손이 모자라면 또 잡아 오지.

스타일: 요사이 대규모 슬럼 사냥으로 인부의 수는 보충할 수 있었습니다. 조금 건방진 녀석들도 늘어났습니다만 경비도 강화됐으니 걱정 마십시오.

오렌지: (확실히 녀석의 얘기군. 장난꾸러기 생쥐 스몰이야)

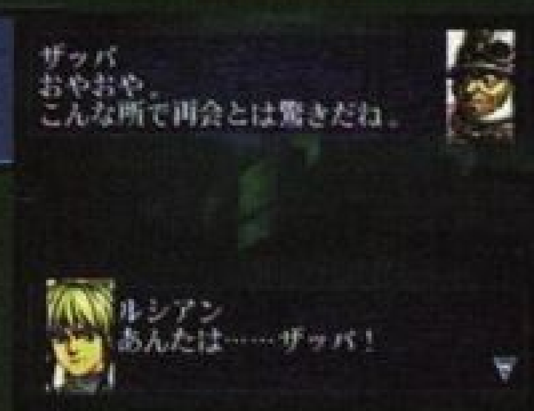
스몰: (말 다했어. 이 늙은 얼굴의 메카닉 오타쿠!)

잣파: (그만 두라고 말했지!)

월터: 그렇다면… 창도에서 검제 브노와에게 검을 들이댔다는 녀석들도 와 있겠군.

루시안: (…)

월터: 부디 탈주 소동 따윈 일어나지 않도록 하게. 뭐 너도 투기회 출신. 실력을 인정받아 검은 옷에게 스카우트 된 거겠지?



재회의 기쁨 … 인가?



이 녀석의 얼굴을 기억해 두자

만일의 사태가 닥치면 스스로 선두를 맡아 싸워라, 브라드 님을 위해서!

스타일: 옛!

밧켄로더

전투9 「채굴장」



루시안 : 좋아, 빨리 열차가 있는 곳으로 가자.

승리조건: 적을 전멸하라
패배조건: 루시안의 사망

등장하는 적
블라인드 가디언 A - 소드 타입 ×4
블라인드 가디언 B - 소드 타입 ×2
블라인드 가디언 C - 건 타입
블라인드 가디언 D - 보우 타입

보스
이와잘 - 소드 타입

결국 채굴장을 빠져나가기로 하는 루시안 일행. 스몰이 채굴 장치를 멈추는 스위치를 누르러 가는 동안, 전원이 지정 지점까지 도착해야 한다. 스몰이 싫어하는 PFM을 없애지 않으면 스몰이 스위치를 안 누른다. 시간은 20턴! 지정 지점에 전원 배치시켜야 전투가 끝난다. 지정 지점은 턴 정보를 이용해 알 수 있다. 얄밉게도 스몰은 스위치를 누르는 것만으로 레벨이 오른다.



꿈에 볼까 무서운 잣파



이곳에 모두 도착해야한다

헤비 D 광석운반철도 조차장

루시안 : 저게 열차로군 … 이제 곧 탈출한다, 모두 서둘러!
슬림 : 루시안, 추격이 왔어요!
타이타스 : 올테면 와라. 모두 죽여 줄테니!

전투10 「조차장」





케미칼의 위치와 앞쪽의 위치가 포인트



이 스위치도

승리조건 : 20턴 내에 열차에 타라
패배조건 : 턴 오버, 루시안의 사망
등장하는 적
픽 백 - 소드 타입 ×4
가디언 - 이지 소드 타입 ×2
PFM - 건 타입 ×2

우선 주위의 스위치를 눌러 길을 만들어야 한다. 어렵지는 않지만 어느 정도 머리를 굴려야 시간내에 도착할 수 있다. 스위치는 사진을 참고하자. 시간이 조금 촉박하니까 적을 다 죽일 필요는 없다. 도착할 곳을 턴 정보를 이용해 확인해 두도록.

루시안 : 자, 빨리! 모두 열차에 타는 거다
아이돌 : 어쨌든 시간에 맞춘 것 같네.
타이타스 : 이야, 위험했었어.
루시안 : 모두 괜찮은가? 다친 사람은 없군.
잣파 : 이쪽은 괜찮아.



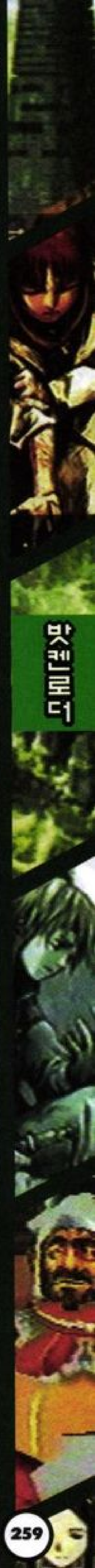
이곳까지 와야 한다

황도



섬을 통치하는 곳 황도





황도 알현의 방

월터: 브라드님. 대단히 말씀드리기 어려운 일입니다만 …

브라드: 무슨 일이지? 월터. 확실히 정례보고는 지난주에 마쳤을 텐데… 얘기를 들어볼까?

월터: 시,실은 헤비 D 에서 조금 사건이 생겨서…

브라드: 사건? 호, 그래서?

월터: 면, 면목이 없습니다! 브라드님! 헤비 D 에서 탈주 소동이 일어났습니다. 이것도 전부 제가 부덕한 탓입니다.

브라드: 탈주 소동이라고? 헤비 D 는 그렇게 간단하게 탈주할 수 있는 곳이었나 보군, 월터군.

월터: 아, 아뇨. 그럴리는…

브라드: 그렇겠지. 그런데 탈주한 건 어떤 놈이지?

월터: 네. 전에 캐롤의 일행이 있었던 남자들과 그 동료입니다.

브라드: 월터 기가 막히군, 자네의 무능함에는. 무엇 때문에 자네를 헤비 D 에 보냈다고 생각하는 거지? 나는 자네의 재능을 높이 평가하고 있었어. 어떤 비겁한 수를 써서라도 이기려고 하는 그 승패의 이상하리만치의 그 집착을 … 내가 비밀리에 첨병을 모으기 위해 행한 전형 대회에서는 … 뭐, 겉으로는 투기회라고 불려지고 있지만 말이야. 그 시절 자네는 그 훌륭한 집착을 내게 보여 주지 않았나…? 뭐, 좋아. 일단은 이번 소동으로 레어메탈의 채굴 계획에 차질이 생기지 않도록 해라. 그리고 도망친 녀석들이 또 귀찮은 일을 일으키지 않는다는 보장이 없다. 네 목숨은 대신해서라도 그 녀석을 찾아내라. 알겠나? 다시 한 번 너의 집착을 내게 보여 줘라. 그런 상태로는 언제까지고 헬다에겐 이길 수 없어.

월터: 예. 분부대로 하겠습니다.



드디어 등장! 모든 일의 원흉 브라드!

방을 나가는 월터.

월터: 제, 제길! 재수없군, 재수없어. 투기회에서는 내가 일등상이었는데, 이대로는 헬다에게 뒤쳐져 버려. 브리드님이 창조하는 다가오는 세계에서 오른팔이 될 수 있는 건 나만으로 충분해! 가면의 남자에게 빛은 필요없어! 그늘 속의 남자에게 영광은 어울리지 않아! 고고한 남자에게 화려함은 피지 않는 거다! 그래! 탈주한 녀석들은 반드시 그곳으로 올 거다. 그 곳에서 끝장내주지. 내 귀여운 홍란병으로…

브라드: 이제 그만 괜찮겠지. 나오는 게 어때? 헬다.

기둥 뒤에 숨어 있는 헬다가 모습을 드러냈다. 가면은 벗은 채로였다.

헬다: 월터 녀석, 변함없군요. 괜찮겠습니까? 녀석을 이대로 제멋대로 놔 두어도.

브라드: 훗, 너희들 정말 사이가 나쁘군. 뭐, 저 녀석은 저 녀석대로 역할이 있다. 그것보다 헬다, 너의 계획은… "기철주 발켄호프" 의 건조는 순조로운가?

헬다: 예, 지금까지 문제없습니다. 브라드님의 기술 덕분에 동력부도 최종 조립에 들어갔습니다. 초급장기식반응로 '반더 그라프 제네레이터'. 놀라운 기술입니다. 마치 이 세계를 움직이는 터빈 같습니다. 현재 황도와 연도(煙都) 사이의 카펫츠산 제17 창고에서 시험 주행을 준비 중입니다.

브라드: 그런가… 이제 곧이군. 이제 곧 이 못마땅한 안개를 걷어내는 일이 가능한 건가? 마지막까지 긴장을 늦추지 마라. 헬다.

헬다: 옛.



오 헬다. 얼굴이 핸섬하군

나는 이걸 위해 내 인생을 바쳐 왔다. 나는 쌍둥이 섬에서 태어난 과학자이며 신학자였다. 스스로의 연구 과정에서 숲사람들이 에너지에 관한 우수한 문명을 가지고 있는 걸 알아냈다. 그곳에서 그들에 관한 연구를 진행하면서 동시에 스스로 실험을 행했지만 어느 순간 쌍둥이 섬을 실험의 실패로 인해 가라앉혀 버렸다. 나 자신의 실험 실패로 인해 섬을 가라앉혀 버렸지만 섬의 붕괴를 신화로 결합시키고, 사람들을 에두알드 섬으로 구출했다. 아무 것도 모르는 사람들은 나를 영웅처럼 떠받들었다. 이윽고 내 힘을 두려워한 정교(正教)가 나의 탄압에 적극적으로 나서기 시작했다. 아직 종교에 맞설 힘이 없었던 나는 종교의 문 아래 한 번은 굴복했다. 하지만 비밀리에 나는 헬다를 이용해 혁명을 일으키기 위한 준비를 하고 있었던 거다. 한 편 듀렌은 중수 처리 시설을 발굴, 복원해 숲사람들과 정교 녀석들의 신뢰를 얻고 있었다. 듀렌이 서서히 힘을 키워나가는 것에 위기감을 느낀 나는 행동을 시작했다. 교황을 죽이고 왕을 유폐, 그리고 친왕, 정교파의 잔당을 전부 주살. 그것을 테러 집단의 탓으로 돌렸지만 그 테러 집단 자체는 내가 비밀리에 조직한 것이었다. 다시 교황, 국왕 부재의 혼란을 틈 타 스스로 교황 대리 자리에 취임, 테러에 피해를 입은 민중은 거부하는 일 없이, 싸울 의지를 보여 주는 나를 열광적으로 환영했다. 그리고 방해자였던 듀렌을 경질, 검제의 자리를 박탈하고 신 검제로서 헬다를 보냈다. 듀렌에게서 검제의 상징인 슬레지를 몰수하고 더욱이 테러를 막지 못한 책임을 물어 범죄자로 체포하도록 했다. 내가 가는 길을 막는 자는 누구라도 용서하지 않는다.

연도


첨첨단 도시 연도

루시안 일행을 태운 열차는 산맥을 넘어… 이윽고 연도로 향했습니다.
섬 안에서 최고 수준의 기술력을 자랑하는 최첨단 과학연구도시, 연도…
그들은 그 도시에서 의외의 사실을 알게 됩니다.

연도 왕립 철도 연도역

「제37 공동침소」

타이타스: 역에 도착했지만 플랫홈은 가디언으로 꽉 차 있군. 어떡하지, 루시안?

루시안: 이대로 강행 돌파하는 수 밖에 없겠지.

전투11 「플랫홈」



승리조건: 적을 전멸시켜라
패배조건: 루시안의 사망

등장하는 적
메트로 -소드타입 × 5
디스차지 -건 타입 × 2

보스
아니타 데코브라 -건 타입

단순한 전투다. 그 동안 조건 전투만 했으니 이곳에서 다양한 유니트를 써가며 마음껏 싸워보자. 레벨은 루시안과 타이타스만 신경쓰면 된다. 보스는 여자다. 그냥 … 혹시 모를 까봐…



스몰의 장기가, 그녀의 …



홈 이쪽도 …



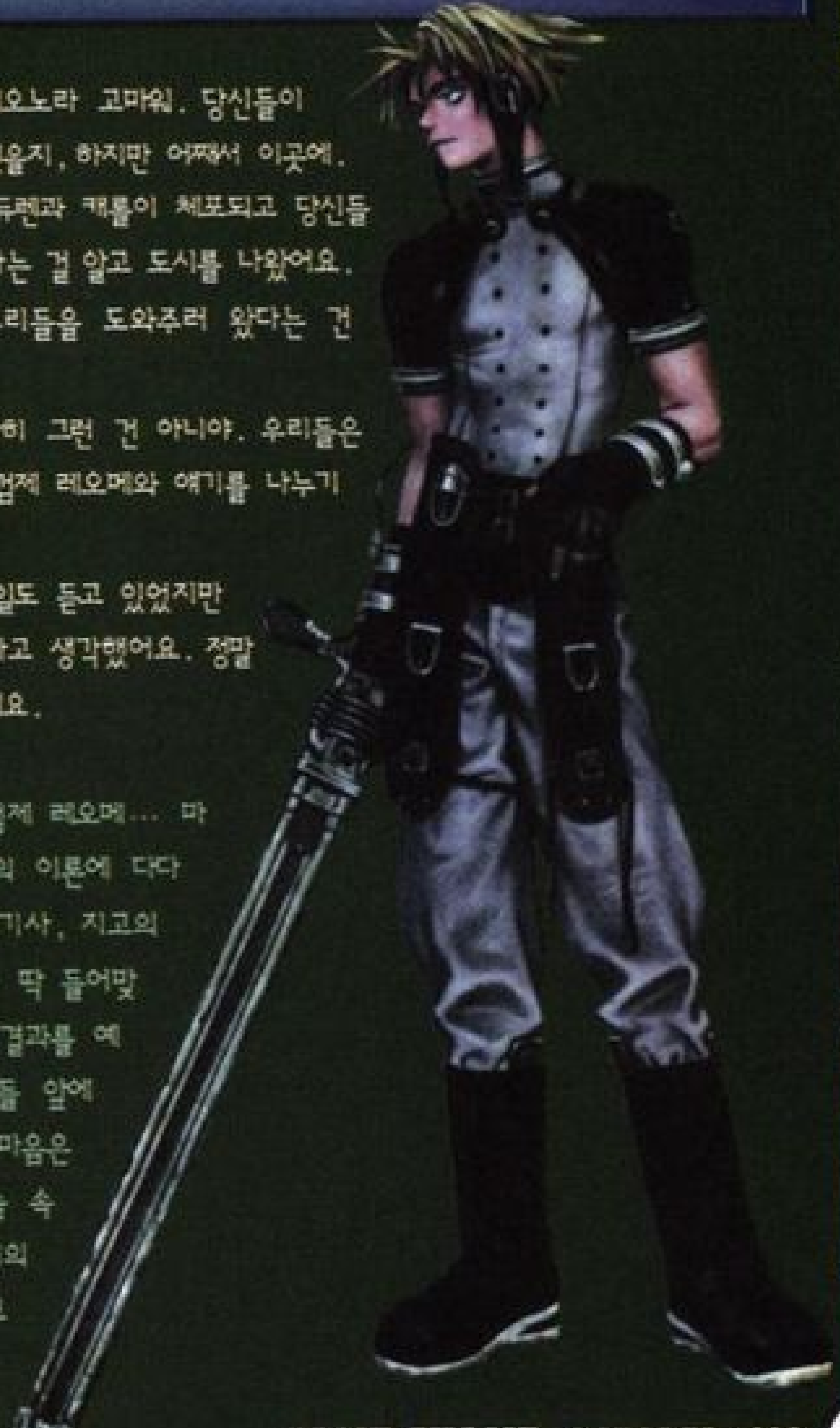
검제가 둘이나! 놀이는 끝이다!

루시안 : 잇달아서 계속 지원군이 오는군.
타이타스 : 이젠 여기까진가?
게오르그 : 아직 포기하는 건 이르지, 제군.
레오노라 : 적으나마 도와줄게요.
루시안 : 당신들은, 게오르그와 레오노라!
타이타스 : 얏호, 이걸로 살았군!
오렌지 : 대단해! 검제의 슬레지를 직접 본다는 건. 그것도 동시에 두 자루나!
스몰 : 오렌지! 또 나쁜 버릇이…
레오노라 : 자, 방심하지 말아요!

전투12 「플랫홈」



루시안 : 게오르그, 레오노라 고마워. 당신들이 없었더라면 어떻게 됐을지, 하지만 어째서 이곳에.
레오노라 : 우리들은 듀렌과 캐롤이 체포되고 당신들이 헤비 D로 보내졌다는 걸 알고 도시를 나왔어요.
타이타스 : 그래서 우리들을 도와주러 왔다는 건가?
게오르그 : 아니, 정확히 그런 건 아니야. 우리들은 이 연도를 다스리는 검제 레오메와 얘기를 나누기 위해 온거다.
레오노라 : 당신들의 일도 듣고 있었지만 확실히 빠져 나올거라고 생각했어요. 정말로 무사해서 다행이에요.



승리조건 : 적을 전멸시켜라
패배조건 : 루시안의 사망

등장하는 적
메트로 -소드 타입 ×3
템페스트 -소드 타입 ×3
디스차지 -건 타입 ×2

드디어 검제의 합세다. 우선 스테이터스를 보자. 마이스터라는 칭호와 함께 아무 것도 나와 있지 않다. 역시 검제는 무적! … 이라고 하고 싶지만 HP가 약 1000 전후이니 조심하도록. 무엇보다 강력하므로 한 번 맞들이면 경험치만 뺏긴다. 웬만하면 사용을 자제하자. 전투는 보시다시피 보너스 수준. 보스도 없다. 되는대로 싸워도 … 되나? 아, 그리고 레오노라는 장기기나 초장기기를 쓰지 마시길. 그녀의 이미지가 부숴진다.



시전만 보서길

연도를 다스리는 여검제 레오메… 마법의 손가락으로 신의 이론에 다다르는 천재적인 설계기사, 지고의 기술자. 온갖 현상을 딱 들어맞게 분석하고 정확히 결과를 예측하는…하지만 그들 앞에 나타난 레오노라의 마음은 굳게 닫혀지고…가슴 속에 감춰진 말은 그녀의 입술을 무겁게 닫고 있는 것이었습니다.

연도 레오메 궁 「검제의 방」

레오노라 : 레오메, 듀렌과 캐롤이 체포됐어요.

레오메 : 알고 있다. 하지만 그들은 수배 중인 몸이었을 터. 그것은 어쩔 수 없는 일이다.

레오노라 : 그들은 숲사람들을 구해 주려고 했을 뿐이야. 오히려 아무 죄도 없는 숲사람을 처형하는 헬다 쪽이 체포되어야 마땅해요. 당신은 헬다의 일이라면 일의 옳고 그름을 분별하지 못하게 돼.

레오메 : 그렇지도…

레오노라 : 냉정해져, 레오메. 당신은 헬다를 신뢰하고 있는 것같은데, 브라드와 헬다는 위험 인물이야.

레오메 : 당신은 어떻게 생각하지 게오르그. 가장 많이 법이다, 규칙이다라고 떠들어대는 당신이 레오노라와 듀렌에게 손을 빌려주다니… 의외다.

게오르그 : 나는 기사다. 사사로운 감정으로 움직이는게 아니다. 다만 브라드가 스스로 섬길만한 인간이라고는 도저히 생각할 수 없을 뿐이다.

레오노라 : 국왕이 모습을 감춘지 반년, 국왕은 녀석들에게 유폐되어 있다라는 얘기도 있어요. 뭔가 집히는 게 없나? 레오메.

레오메 : 반 년 전… ?

레오노라 : 뭔가 알고 있는거죠?

레오메 : 무슨 말을 하는거지 레오노라! 뭔가 알고 있을 리 없잖아.

레오노라 : 당신이 우리들에게 얘기하고 싶지않다면 이제 이 이상 묻지 않겠어요. 하지만 이것만은 말해두죠. 녀석들은 이 나라에 재앙을 가져올 뿐이예요. 빨리 눈을 뜨세요.

게오르그와 레오노라는 밖으로 나간다.

레오메 : 반년 전… 반년 전이라면 방황하는 탑의 제어에 성공한 때다. 방황하는 탑은 땅으로 가라앉은 고대 문명의 유폐탑. 성공한 것과 동시에 헬다는 왕실 과학기술원이 방황하는 탑을 관리한다고하고 관리 시스템의 관할을 옮겨버렸다. 그 속에…



머리로 승부하는 검제 레오메

레오노라와 게오르그는 방을 나오면서 서로 이야기한다.

레오노라 : 이 이상 이곳에 오래 머무를 필요가 없어요. 게오르그, 가죠. 한시라도 빨리 듀렌이 있는 곳을 찾지 않으면!

게오르그 : 그리고 브라드에 대한 진상을 확인하지 않으면.

레오노라 : 게다가 아무리 듀렌이라 해도 상당히 피로해 있을 거예요.

레오메 : 기다려… 듀렌은 틀림없이 황도의 심판의 탑에 있을 거다.

레오노라 : 심판의 탑?

레오메 : 아아…검제 브노와가 자랑스러운 듯이 뽑내려 왔었지.

레오노라 : 고마워 레오메. 하지만 무슨 바람이 분 거지?

레오메 : 내가 말한 것이 올바르다는 걸 증명하고 싶을 뿐이다. 볼 일이 없다면 빨리 가주지 않겠나? 나에겐 장미 향기가 너무 강렬해. 특히 빨간 장미는 말이야.

한편 루시안과 케미칼들은 이별의 때를 맞이하였다.

케미칼 : 그러면 여러분. 여러분께 방해가 되면 안되니까 우리들은 이 근처에서 본업으로 돌아가 각지를 순회하고 싶습니다.

루시안 : 그런가, 당신들만으로 이제 괜찮은가?

케미칼 : 예. 우리들의 신분은 레오노라 님이 보증해 주신다고 했기 때문에, 이제 붙잡힐 걱정은 없어졌습니다.

루시안 : 별벳, 건강해.

별벳 : 캐롤님이… 부러워요.

루시안 : 그렇군. 왕녀 님이니까 말이지.

별벳 : …거짓말쟁이.

루시안 : 예?

별벳 : 아무것도 아니예요.

케미칼 : 그러면 실례하겠습니다.



별벳 삐졌냐?

황도

심판의 탑…그것은 피투성이의 묘비…. 정의의 심판은, 사람이 생각할 수 있는 한 가장 잔혹하고 음침하며 처참한 방법을 가지고 행해졌다고 말합니다. 그것을 잘 알고 있는 것은 다른 사람도 아닌 브라드 자신이었을 겁니다. 반년 전…그가 심판의 탑에서 햇살 속으로 돌아왔을 때… 그의 양 손발에 손톱은 없었고, 검붉은 손끝은 보기 흉하게 뒤틀려 있었다고 전해지고 있습니다. 그리고 그것은 아무리 검제 듀렌이라 해도 피할 수 있는 일이 아니었습니다.

전투 13 심판의 탑



승리조건 : 보스의 사망 후, 지정 지점에 도착하라
패배조건 : 루시안의 사망

등장하는 적
블라인드 가디언 A × 3
블라인드 가디언 B × 3
블라인드 가디언 C × 2

보스
체자르 – 소드 타입

계단을 올라가는 맵이므로 선제공격에 막대한 대미지를 입을 것이다. 하지만 염려없다. 검제가 있으니. 돌을 미끼로 놓고 단숨에 올라가 해치우는 것이다. 검제는 앞으로 이런 식으로 종종 쓰일 것이다. 다만 레오노라는 게오르그에 비해 전체적으로 약하니 회복을 시켜주자. 도착 장소는 턴 정보로 알 수 있으며 한 사람만 도착하면 된다.



도착 지점은 이곳

듀렌 : 구하러 와 준건가? 모두 진심으로 고맙다. 뭐라고 감사의 말을 해야 좋을지. 하지만 이곳에서 우물쭈물하고 있을 수는 없지. 빨리 이곳에서 빠져나가자.

황도 심판의 탑 「문」

루시안 : 좋아 다음은 이 성문을 돌파하는 거다.

이 때 눈에 익은 남자가 나타나 앞을 가로막았다.

루시안 : 너는! 슬럼가에서 싸웠던 카리프 군. 날 기억하고 있나?

카리프 : 기억하고 말고. 그 때 너에게 진 덕분에 난 이곳의 수문장이 되었다. 이번에는 지지않는다! 그리고 기억을 되찾겠다!



때 그걸로 끝날 것 같진 않았다. 역시…

전투14 성문



승리조건: 성문을 돌파하라
패배조건: 루시안의 사망

등장하는 적
블라인드 가디언 A－소드 타입 ×4
블라인드 가디언 C－건 타입
블라인드 가디언 D－보우 타입 ×2

보스
카리프 바섹－소드 타입

의미가 없는 전투다. 아군에게 절대 유리한 지형에 3명으로 늘어난 검제, 약해 빠진 적들. 카리프가 아직 살아있음을 알려주는 전투인가? 하지만 이제 곧 죽을 테니 … 말이 필요 없다. 전진.



비운의 사나이 카리프

카리프: 또 이기지 못했군… 이 것도 나의 운명으로 받아들일 수밖에 없겠지.

루시안: …너 기억이 없다고 말했지만 뭔가 남길 말은 없나?

카리프: 남길 말이라… 나는 이 섬의 인간이 아니야. 항해도중 조난 당해 이 섬으로 흘러들어왔다. 이 섬을 둘러싸고 있는 안개에 휩쓸려 정신을 차리고 나니 기억이 사라져 있었다.

루시안: 뭐라고! 섬 바깥에도 세계가 있는 건가?

카리프: 그래, 하지만 그 밖의 일을 생각해 내려고 해도 아무것도 떠오르지 않아. 꿈에서 보는 일도 불가능 하고…쿠혹.

루시안: 카리프…잘 가라.

듀렌: 그도 이 섬의 슬픈 영혼이 되어버렸는가? 좋아. 숲으로 가자.

루시안: 숲사람이 있는 곳으로 가는 건가?

듀렌: 알고 있다면 얘기가 빠르지. 따라와라.

성문을 나서면서 듀렌은 혼자 중얼거렸다.

듀렌: 사물의 본질을 꿰뚫어보는 눈과 검의 재능…젊은이여 계속 달리는 거다. 싸움은 안되지만, 싸우려는 그 자세가 중요한 거다.

하게 하는 거다. 왜냐하면 그것들의 파괴력은 조금이라도 잘못되면 대륙 하나가 소멸될지도 모를 정도의 것이기 때문이다. 그곳에서 나는 숲사람과 계속 대화를 하고, 신뢰 관계를 쌓고, 그들의 지식을 나눠 받았다. 하지만 브라드는 그 지식을 잘못된 방향으로 이끌려하고 있다. 처음에는 나를 회유하려고 했지만 내가 거절하자 다음은 나를 제거하려고 해온 거다…

숲사람의 숲

레오노라: 듀렌, 다행히 무사해서…심판의 탑에서는 상당히 참혹한 꼴로 있었죠.

듀렌: 젊었을 때라면 이런 일은 아무 것도 아니었을 테지만 말이야. 그건 그렇고 구해줘서 고마워 레오노라. 그리고 게오르그.

레오노라: 그런…감사같은 건 안해도. 나는 단지…



이 녀석들 삼각관계인가?

게오르그: 레오노라. 역시 너는! …아무튼 무사해서 다행이다. 확실히 최강의 검제라고 소문날만하군.

스몰: 뭔가 우리들이 낄 데가 없네. 위대한 사람들이 잔뜩 모여있으니 말야.

오렌지: 불평하지마 스몰. 그저 그런거 겠지. 사는 세계가 다른 거니까.

잿파: 너희들 좀 잠자코 있어! 명성 높은 블로우 몽키즈의 의지를 잊은건가?

듀렌: 그 말이 맞다. 모두 고맙다. 그리고 루시안. 자네는 정말로 용감한 검사다.

루시안: 아니. 나는 캐롤과의 약속을 지킬 뿐이니까.

듀렌: 그런데, 타이타스 군은 내 목에 걸린 현상금이 목적이었겠지.



또 줄거리 요약 … 예산이 모자랐나?

타이타스: 글쎄. 이제와서 당신 목을 가지고 어디로 가면 좋을까? 오리가 겁도없이 사냥꾼 앞에 태연히 나와있는 것 같은 거지. 뭐 나도 지금은 똑같은 현상 수배범이다. 잠깐 현상금 벌이는 휴업이란 말이지.

듀렌은 지금까지 일어난 일들에 대한 속사정을 말해주었다.

듀렌: 무도의 중수처리시설이란… 원래 숲사람이 지키는 고대 유적을 발굴해 복원한 것이다. 숲사람들은 그 강력한 기술에 관한 지식을, 강력하기에 우리들로부터 멀리

레오노라: 국왕의 거처에 대해 뭔가 듣지 못했나?

듀렌: 음. 구왕은 어쨌든 병으로 누워있는 것이 아니야. 어딘가에 감금되어 있는 것 같다. 잠깐 봤지만 킹 크림존에는 없었다.

루시안: 캐롤이 어떻게 된 건지는 모르는 건가?

듀렌: 캐롤도 어딘가로 끌려갔다는 것밖에 모른다.

숲사람의 유적

루시안: 뭔가 굉장한 곳이군. 기계의 묘지 같아… 이곳은 대체…

오렌지: 오옷. 대단해~. 본 적 없는 부품이 가득있군.

듀렌: 이곳은 이전에 내가 숲에서 헤맬 때 숲사람들과 처음으로 마주친 장소다.

루시안: 모두 조심해! 적의 낌새다.

듀렌: 우리 검제들 보다도 빨리 적을 감지하다니! 어쨌든 확실히 포위되어 있는 것 같군. 각자 전투 준비를 갖춰라! 그런데 타이타스 군. 나와 계약하지 않겠나?

타이타스: 계약?

듀렌: 뭐랄까? 이건 정식으로 일의 의뢰야.

타이타스: 헤헷. 그걸로 서로 원한을 없애자는 건가? 당신 얘기는 알겠어. 맘에 들었다! 그 얘기 받아주지.

홍란병: 찾았군! 죄인놈들.

타이타스: 나오셨구만. 가디언 놈들! 응? 뭐야? 가냘픈 녀석들이군?

홍란병: 훗, 야만스러운 것들이…우리



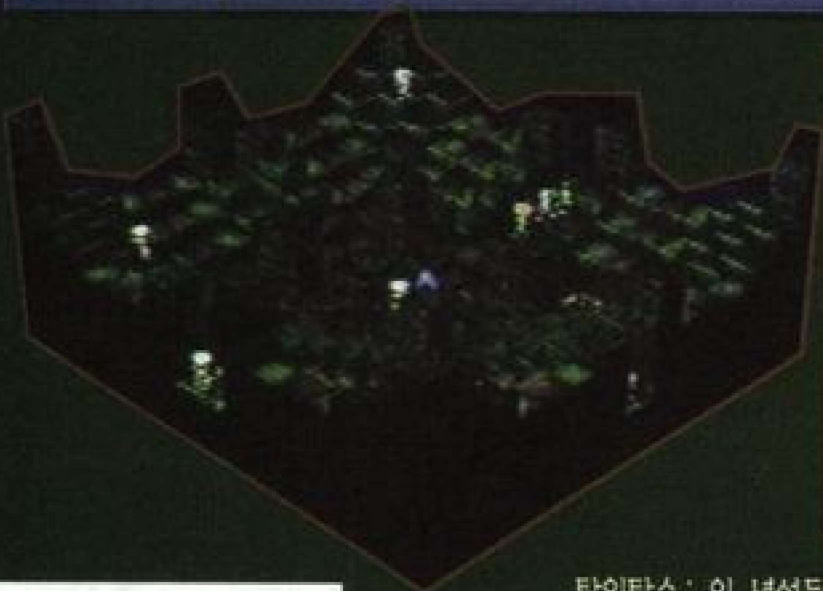
절대 약한 홍란병



들을 우습게 보면 큰 코 다칠걸. 우리들은 홍란병(베릴)! 윌터님에게 선택받은 미와 지성을 겸비한 엘리트 부대. 훗, 폐허로 변한 이 숲사람의 유적과 함께 썩어가는 것도 나쁘진 않겠지. 검제 듀렌·이 곳이 네 무덤이다. 윌터님에게 이 전투를 바치겠다!

루시안: 입만 산 녀석이군… 글쎄 실력 쪽은 어떨까?

전투15 숲사람의 은거지



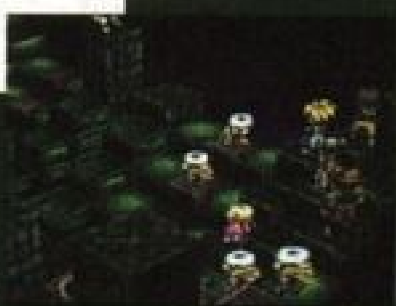
승리조건: 적을 전멸시켜라
패배조건: 루시안의 사망
등장하는 적
베릴 A - 소드 타입 ×6
베릴 B - 건 타입 ×2

미와 지성을 겸비한 엘리트 부대라구? 유적 가운데로 이동하면 이 여자들은 유리한 위치를 내팽개치고 아군의 사정거리로 들어온다. 그것도 자신들에게 불리한 위치로. 뭐가 '지성을 겸비한'이라는 거냐! 적당히 요리해 주자. 고지를 사수하는 베릴 B가 있지만 물량공세로….



전투는 쉬웠는데 어째서 이런 전개가…

갑자기 빛이!



수, 순옥살!?

타이타스: 이 녀석들 제법 몰려왔구만. 게다가 어째서 이렇게 계속 몰려오는 건지. 어떻게 된 거야?

스몰: 이대로라면 이제 버틸 수 없어요.

루시안: 크! 확실히 강해! (필자: 무슨 헛소리야!) 하지만 아직이다. 약한 소리하지마!

순간 갑자기 폭음이 들리고 홍란병 하나가 쓰러졌다.

루시안: …저, 저것은 숲사람. 오이스터인가?

블루 오이스터: 숲을 어지럽히는 자들이여. 즉시 떠나 주세요.

홍란병: 쓸데없이 끼어들면 숲사람이라 해도 우리들은 용서 안해.

블루 오이스터: 어리석은 자여. 숲의 의사에 따르지 않는 자는 숲의 심판을 받는 게 좋아!

홍란병: 끼아… !!

순간 빛이 휘감기며 홍란병들이 보이지 않았다. 빛이 사라졌을 땐 그들은 모두 쓰러져 있었다.

블루 오이스터: 루시안, 듀렌. …그리고 그의 동료들. 나를 따라오세요.

유적 「통로」

나가 쓰러졌다.

루시안: …저, 저것은 숲사람. 오이스터인가?

블루 오이스터: 숲을 어지럽히는 자들이여. 즉시 떠나 주세요.

홍란병: 쓸데없이 끼어들면 숲사람이라 해도 우리들은 용서 안해.

블루 오이스터: 어리석은 자여. 숲의 의사에 따르지 않는 자는 숲의 심판을 받는 게 좋아!

홍란병: 끼아… !!

순간 빛이 휘감기며 홍란병들이 보이지 않았다. 빛이 사라졌을 땐 그들은 모두 쓰러져 있었다.

블루 오이스터: 루시안, 듀렌. …그리고 그의 동료들. 나를 따라오세요.

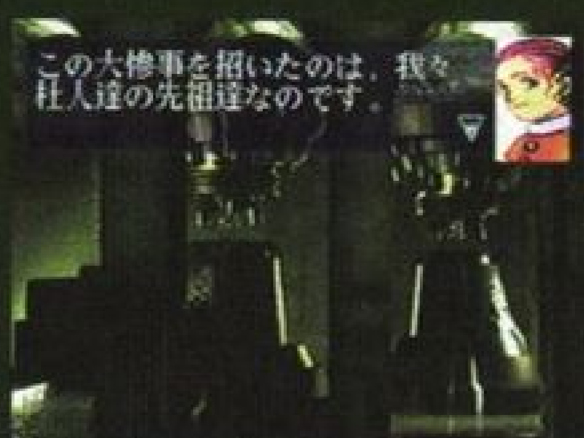
유적 「최하층부」

듀렌: 이곳은 더더욱 깊은 유적 내부로군. 나도 이곳까지 발을 들여논 건 처음이다.

블루 오이스터: 이 소년은 "기억하는 자"라고 하는 이야기꾼(注:원어로는 '카타리베'라고 하며 역사나 전설을 널리 알리는 역할을 한다)입니다.

기억하는 자는 루시안들을 앞에 세우고 숲사람의 역사에 대해 이야기하기 시작했다.

기억하는 자: 에두알드 섬, 지금은 바다에 가라앉은 쌍둥이 섬 등은 1000년전 까지는 육지가 이어지는 대륙이었습니다. 세간에서는 대재해에 의해 대륙은 이 근처의 제도로 분단되었다고 말해지고 있습니다. 하지만 이 대재해의 원인은 핵융합로의 폭주에 있고, 이 대참사를 불러온 것은 우리들, 숲사람들의 선조들인 것입니다. 우리의 선조는 중수에 의한 상온 핵융합기술을 개발하고 있었습니다만 일부의 나쁜 자들에게 이용되어, 실험을 진행한 결과, 대참사를 불러버린 것입니다. 그리고 그 후, 위험한 기술로서 표면상 봉인되어 있었지만 우리들은 이 섬에서 중수처리의 기술이 악용되지 않도록 감시하면서 평화 이용을 위해 연구를 계속하고 있는 것입니다. 그런데 원래 과학자였던 브라드는 우리들의 기술에 눈독을 들이고 자신의 야망에 유용하게 쓰일 수 있다는 걸 알아챈 겁니다. 11년전에 쌍둥이 섬이 수몰된 것은 실은 천재(天災)에 의한 것이 아닌 브라드 자신의 실험 실패에 의한 것입니다. 그리고 중수처리에 관한 기술을 거의 다 습득한 브라드는 현재 에두알드 섬에서 중수처리에 필요한 레어메탈을 구하면서 동시에 처음 우리들에게서 기술을 배웠음에도 불구하고 협력을 거절하기 시작한 우리들을 배제하려고 하고 있는 것입니다.



역시 스토리 요약. 어이 이제 그만해라

루시안들은 이야기를 듣고 블루 오이스터와 숲으로 나왔다.

블루 오이스터: 이대로 놔두면 과거의 대참사가 재현돼 버릴 가능성이 있습니다.

듀렌: 음, 브라드의 야망을 막아내기 위해서는 우선… 주군 부재로 되어있는 왕실을 정상적인 상태로 되돌릴 필요가 있다. 그걸 위해서라도 행방을 모르는 국왕을 찾지 않으면….

블루 오이스터: 내게 집히는 데가 있습니다. 사막에 젠틀 자이언트라는 이름의, 일찍이 우리들의 조상이 쌓은 유폐탑이 있을 겁니다. 필요하다면 반년이든 일년이든 딴 속 깊숙히 잠복할 수 있기 때문에 모든 외부로부터의 접촉을 끊는 일이 가능합니다.

이 탑은 지금 연도에서 제어가 이루어지고 있습니다만 어쨌든 브라드의 관리하에 있는 것 같습니다. 또한 이 탑이 반년 사이에 두 번 정도 지상에 모습을 나타낸 적이 있습니다.
레오노라: 국왕이 모습을 감춘 것이 반년 전. 그리고 또 한 번은 캐롤… 앞뒤가 맞아요. 연도라면, 레오메! 그래. 그녀는 이일에 대해 뭔가 알고 있었던 거예요. 연도에 가서 레오메에게 확인해 보죠.
듀렌: 으음. 그렇군. 일단은 연도로 가도록 하자.

연도



연도 「레오메궁」

듀렌: 검제 레오메에게 젠틀 자이언트에 대해 물어보도록 하자.
타이타스: 듀렌 님. 우리는 수배자란 말이요. 정면 현관에서 '실례하겠습니다' 할 수는 없다고 생각하는 데.
듀렌: 그렇군. 일단 순순히 들여 보내주진 않겠군.
타이타스: 그러면 어떻게 할 겁니까?
루시안: 순순히 들여 보내주지 않는다면 강행돌파 뿐이다.
타이타스: 강행돌파!!!



타이타스 제일 좋아하는군



전투16 레모메궁



승리조건: 적을 전멸시켜라
패배조건: 루시안의 사망

등장하는 적
메트로 - 소드 타입 × 3
블라인드 가디언 C - 건 타입 × 2
템페스트 - 소드 타입 × 4

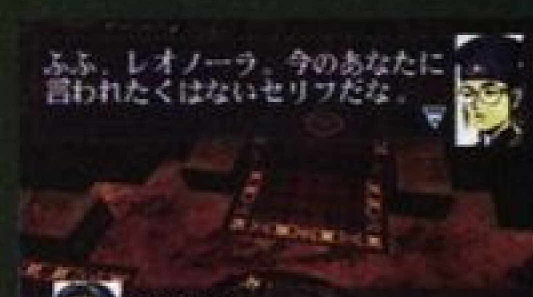
그다지 대단한 전투는 아니지만 엘리베이터에 대해 알아두자. 탈 수 있는 인원은 4명으로 한 명은 계단으로 가야 한다. 엘리베이터에 누군가 탔다면 그 순간부터 작동된다고 생각하는 게 좋다. 그러니 엘리베이터에 탈 거라면 미리 누구를 태울 것인가 생각해 두자. 엘리베이터는 턴을 넘기면 작동된다.


엘리베이터를 쓰는 것이 좋다

루시안: 아무튼 다 해치웠군.
듀렌: 자, 레오메를 만나러 가자.

연도 레오메궁「검제의 방」

레오메: 상당히 억지로 들어온 손님이군. 듀렌, 레오노라, 게오르그… 다음은 모르는 얼굴들이군.
듀렌: 오랜만이군. 레오메.
레오메: 듀렌. 지금은 쫓기는 몸일 텐데. 죄인이 무슨 용건이지? 자수하러 온 거라면 정중히 받아주지.
듀렌: 아니. 우리들은 국왕과 캐롤을 찾으러 온 거다. 자네가 행방을 알고 있다고 생각하네만.
레오메: 국왕과 캐롤? 모르겠군. 왜 나에게 그런 걸 묻는 거지?
듀렌: 그런가? 그러면 방황하는 탑··젠틀 자이언트는 어디지?
레오메: 어떻게 그 일을?
레오노라: 레오메. 당신은 아무 것도 모르고 있는 거죠. 정직하게 말해주세요. 당신은 헬다를 감싸주려고 하고 있을 뿐이에요.
레오메: 헬다는 관계없어.
레오노라: 당신은…헬다를 사랑하고 있는 거죠?
레오메: 후후, 레오노라. 지금의 당신에게선 듣고 싶지 않은 대사군. 나는 검제로서, 학자로서, 기사(技師)로서 여자를 버렸다. 그러니까….
레오노라: 레오메…
레오메: 확실히 반년 전에 방황하는 탑의 제어에 성공했다. 하지만 연도에서 제어는 가능하지만 그 관리는 황도의 과학 기술원에 있다. 그곳에 국왕과 캐롤이 있는지 없는 지는 나로선 모르지만….



레오노리, 레오메. 사랑에 빠진 여인들

연도 레오메궁「제어실」

듀렌: 연도에서 젠틀 자이언트의 제어가 가능하다면 아무튼 제어실로 돌입을 시도해 보자.
루시안: 좋아. 그렇게 하자.
레오노라: 레오메 당신도 가줘요.





전투17 제어실



해커였군 오렌지

승리조건: 오렌지를 보호하면서 적을 전멸시켜라
패배조건: 오렌지의 사망, 루시안의 사망

등장하는 적
메트로 - 소드 타입 ×4
템페스트 - 소드 타입 4 ×
블라인드 가디언 D ×2

제어장치를 조작할 오렌지를 지켜야한다. 역시 쉬운 전투. 앞줄은 근접전 부대로 포진하고 그 뒤에서 오렌지 등의 원거리 유니트로 공격하자.



레오메: 이제 됐겠지. 나는 이곳에 남는다.
레오노라: 레오메 당신…그 정도로까지 헬다를….
레오메: 레오노라. 부탁이다. 혼자 있게 해주지 않겠나?

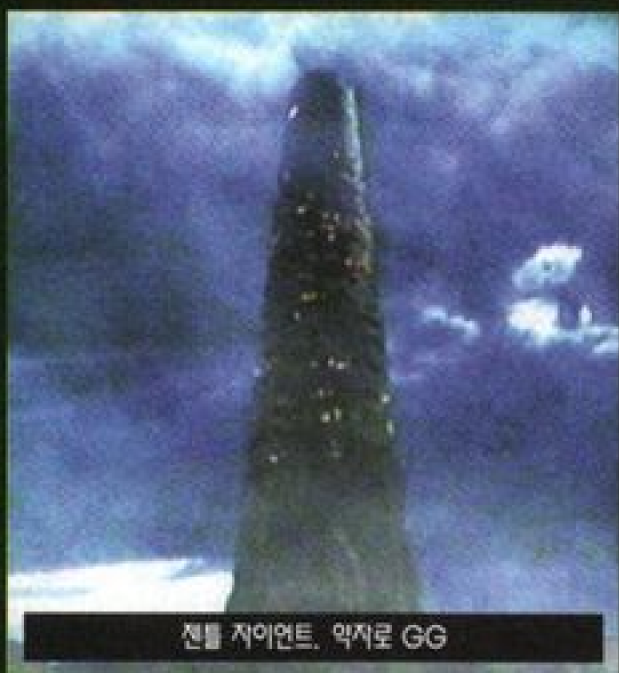
오렌지: 이곳에서 직접 제어할 수 없도록 안전 장치가 걸려 있군… 좋아 뭔가 나올 것 같다. 잘만하면 …좋아 이걸로 어떻게든 됐다. 뭔가 될 것 같다고…

갑자기 지축을 울리는 굉음.

타이타스: 우왓, 뭐야 뭐야.

스물: 굉장한 자기장 변동이야!
루시안: 오렌지! 과연!
듀렌: 좋아, 방심하지 마라.

방황하는 탑



젠틀 자이언트, 약자로 GG

타이타스: 이건 또 고생 꽤나 할 탑이잖아.
듀렌: 모두들! 어쨌든 적들께서 나오신 것 같다.
루시안: 확실히 포위된 것 같군.
타이타스: 그 레오메라는 검제가 배신 때렸군.
레오노라: 바보같은 말하지 말아요! 그 정도로 요란하게 탑을 등장시켰다면 누구라도 알아챌 거예요.
루시안: 어느 쪽이라도 괜찮아. 쓰러뜨리면 되는 거겠지.

전투18 사막 GG입구



승리조건: 적을 전멸시켜라
패배조건: 루시안의 사망

등장하는 적
디스처지 - 건 타입 ×2
밀백 - 소드 타입 ×6

지형이 고르지 못하니 항상 고지를 점거할 수 있도록 하자. 역시 쉬운 전투지만 한 가지 제약이 있다. 사막이라서 슬레지의 온도 상승률이 높다는 것. 물론 냉각시키는데도 시간이 많이 걸린다. 그렇다고 냉각제까지 쓸 필요는 없고 리미트 모터를 활용해 공격효율을 높이는 것이 좋다. 뭐 적도 같은 조건이니 역시 쉬운 전투다.

듀렌: 좋아 탑안으로 돌입이다.

虛塔

타이타스: 안에도 가득 있는 것 같군.

루시안: 간단하게 지나갈 순 없는 건가?

전투19 GG 탑내부



전력을 균등히 나누자!

승리조건: 최상층으로 향하고 포로를 구출하라
패배조건: 루시안의 사망
등장하는 적
베릴 A - 소드 타입 ×5
베릴 B - 건 타입

적의 수는 적지만 지형의 불리함 때문에 쉽지는 않다. 우선 길이 두 군데 있는데, 한 쪽으로 전원이 가는 것이 좋다. 검제도 두 명 정도 필요. 맷집용으로 씨야하니까~♬ 목적은 지정장소까지 도착하는 것으로, 턴 정보에서 지정 장소를 확인하도록. 문제는 연이어 계속되는 다음 전투! 다음 맵으로 가기 전에 파티가 둘로 나뉘게 되므로 양쪽의 균형을 맞춰야한다. 검제도 나누고, 맷집용 유니트가 모자르다면 잣파를 추천한다. 타이타스도 꽤….



전투20



등장하는 적
베릴 A – 소드타입 × 6
베릴 B – 건 타입

보스
웰터 윈더레이 – 소드 타입

계속해서 이어지는 전투. 마지막까지 두 부대로 갈리게 되어있다. 불리한 지형은 없으니 아까보단 쉬운 편. 다만 첫 번째 엘리베이터를 탈 때는 배치에 주의! 위층으로 가자마자 공격을 당한다. 웰터가 보스인데 이 녀석 완전히 정신 이상자가 된 것 같다. 루시안들을 잡아서 가위로 ××해서 ×××해버리겠다고 웃어댄다. 문제는 놈이 주위에 처음으로 접근한 상대에게 장기기 2연속 콤보를 날린다는 것! 엄청난 맷집이 요구되므로 대비해야한다. 녀석을 해치우고 캐롤이 가르쳐준 대로 스위치 4개를 누르면 된다.



이곳이 스위치!



맷집으로 버티러!

웰터: 제길, 제길~! 너희들 강해지셨군. 이 몸의 가위가 효과가 없다는 건! 뭐 이제 와서 국왕이 복귀한다해도 이미 이 섬은 브라드 님의 것. 돌아가겠다. 나는!

웰터는 루시안들을 피해 도망쳤다. 감금에서 풀려난 캐롤은 루시안을 바라본다.

캐롤: 루시안….

루시안: 응? 뭐지?

캐롤: 정말로 구하러 와줬군요. 고마워요.

루시안: 약속했잖아 반드시 구해내겠다고.

캐롤: 응. 반드시 와 줄 거라고 믿고 있었어요.



"캐롤…" "루시안…" 뭐냐 이 분위기?

한 편 도망친 줄 알았던 웰터는 일행이 탑을 내려가자 모습을 드러내고는 분통을 터뜨리기 시작했다.

웰터: 젠장! 너희들 기억해 둬라!

일행은 국왕과 캐롤을 호위하면서 탑을 내려와 국왕을 알현했다.

위저 왕: 듀렌, 레오노라, 그리고 게오르그. 잘 구하러 와줬다.

듀렌: 국왕 폐하, 다치신 곳은 없으십니까?

위저 왕: 음, 괜찮다. 그들도 우리들의 구출에 힘을 빌려주었는가?

듀렌: 예. 그들은 루시안, 타이타스, 잣파, 오렌지, 스몰. 캐롤 왕녀 님과 안면이 있어 도중 협력해 주었습니다.

위저 왕: 그랬는가? 잘 구하러 와 줬다. 마음으로부터 감사를 보내지.

캐롤: 루시안, 타이타스, 잣파, 오렌지, 그리고 스몰. 정말 고마워요.

잣파: 무사해서 무엇보다 다행입니다. 공주님.

스몰: 헤헤헷! 내 활약 덕분이죠.

한 대 맞는 스몰.

잣파: 무슨 말을 하는거야!

위저 왕: 내가 부재중인 사이에 나리의 정세는 어떤가 보고해 주게.

듀렌: 브라드가 교황 대리로 황도의 실권을 쥐고 있습니다.

위저 왕: 브라드 녀석! 그런 천하에 비겁한!

듀렌: 국왕 폐하. 브라드와 무슨 일이 있었던 겁니까?

위저 왕: 교황을 죽이고, 나를 유폐한 것은 브라드의 소행. 더욱이 스스로 테러 집단을 조직해 방해자를 처리한 것도 전부 브라드의 짓이다.

듀렌: 역시 그랬었나?

위저 왕: 그런 남자에게 이 나라를 마음대로 하게 할 순 없다!

듀렌: 국왕 폐하. 저도 협력하겠습니다. 여기선 일단 황도를 벗어나 폭도에서 체제를 정비하지요.

위저 왕: 음 그렇게 하지.

잣파: 듀렌 님, 저희들은 캐롤님을 구할 생각으로 이곳까지 따라와 버렸습니다만, 이 이상 도적 인 저희들이 국왕 폐하의 눈을 더럽힐 수 없습니다. 이 쯤에서 따로 행동을 취했으면 합니다만.

듀렌: 신경쓰지 못해서 미안하다. 하지만 이제부턴 우리들의 일이니까. 정말로 자네들에겐 도움을 받았다. 진심으로 감사한다.

캐롤: 잣파, 오렌지, 스몰. 정말 고마워요. 건강해요.

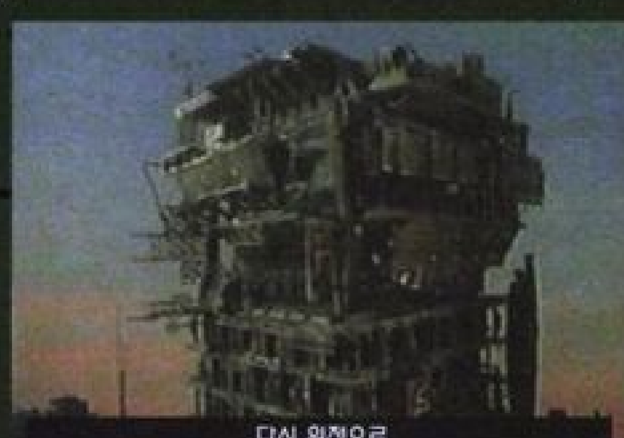
루시안: 건강하라구.

타이타스: 수배자가 되지 않도록 조심하라구.



잣파 네가 어째서!

폭도



다시 원점으로

매연이 공중을 뒤덮고 모든 것이
그을음으로 젖은 공업 도시…
이 도시에서 어전 회의가 열린다는 건
전대미문의 사건이었습니다.

하지만 지금…
술 냄새와 노호의 상처로 물들어 있는 이 도시에서 황공하게도
국왕 폐하의 곁에 세 검제가 모인 것입니다.
어느 추운 날…오후 4시 반…
에두알드 섬 국왕 폐하의 명령에 의해 검제 어전 회의는 개회되었습니다.

폭도 게오르그 궁 「검제의 방」

게오르그: 이것으로 브라드가 이 나라에 재앙을 가져다 줄 것이 확실해졌다. 이대로 녀석의 생각대로 되게 놔둘 수는 없어.

듀렌: 음, 맞는 말이다. 이 틈에 숨통을 끊어놓지 않으면 때를 놓치게 된다. 다만 지금 브라드는 이미 상당한 권력을 손에 쥐고 있다. 신중하게 일을 벌일 필요가 있다.

레오노라: 그래요. 브라드에겐 헬다와 웰터라는 측근이 있어요. 이 녀석들은 방심할 수 없는 놈들이예요. 게다가 다른 가디언 중에도 벅찬 놈들이 있는 것 같아요.

루시안: 이쪽에는 국왕이 함께 있다. 국왕과 함께 크림존으로 물러가면 되지 않나?

듀렌: 아니. 지금 우리들의 병력으로는 반란군에게 승리하기 어렵겠지. 이미 국왕 구출의 보고는 크림존에 당도했을 거다. 녀석들도 체제를 정비하고 있을 테니.

레오노라: 게다가 지금 우리들 검제는 각 도시를 비워두고 있어요. 브라드에게 이건



찬스예요. 반드시 그는 일을 서두를 거예요.

듀렌: 어차피 우리들도 빨리 계획을 짜지 않으면 안될 거야. 브라드는 에두알드 섬을 지배하고 숲사람들이 봉인한 고대 에너지의 부활을 꾀하고 있다. 하지만 고대 에너지를 재현하는 데 현재 공업 수준은 아무래도 미숙하다. 만일 브라드가 계획을 강행하면 에두알드 섬은 제 2의 쌍둥이 섬이 될 가능성이 있다.

루시안 : … 제 2의 쌍둥이 섬?

듀렌: 그렇다. 무도는 중수처리시설 위에 도시를 만든 형태다. 나는 시설의 일부를 평화롭게 이용하려 했지만 대신 공광증이라는 폐해를 낳게 해버렸다. 하지만 브라드는 시설 전체를 가동시키려고 하고 있는 거다. 그 피해는 상상할 수도 없게 되겠지.

루시안: 그런 위험한 장소에 사람을 살게 한 건가!

듀렌: 11년 전의 대재해로 난민들을 수용하기 위해 어쩔 수 없었다.

위저 왕: 좋아. 그러면 우물쭈물하고 있을 틈이 없지. 브라드의 야망을 저지하기 위해 에두알드 섬 국왕의 이름으로 이곳에 모인 삼검제에게 명한다. 중수처리시설 및 레어 메탈 광산의 처리를 시작으로 사태를 수습하라!



명령은 너무 쉽게 내리는군

캐롤: 루시안. 이제부터 어떻게 할 거죠?

루시안: 약속을 지켰으니까. 이제 그걸로 충분하겠지.

캐롤: 그렇죠. 나를 구해줘서 듀렌을 만날 수 있었어요. 나는 이제부터 듀렌과 함께 무도로 갈 거지만… 당신은 이제 자유죠.

루시안: 뭐라고! 너도 그 녀석들과 함께 무도로 향한다고?

캐롤: 그래요. 내가 듀렌을 찾고 있었던건 브라드들의 음모를 어떻게든 막아달라고 부탁할 작정이었으니까요. 부탁한 이상 나만 안온하게 있을 수는 없어요.

루시안: 아직 만족이 안 되는 건가? 가는 도중은 위험하다구.

캐롤: 어라 그러면 또 함께 가 줄래요? 그래요 기사가 되고 싶다면 그 쪽이 좋을지도. 검제들에게 실력을 인정받아 두면.

루시안: 농담하지마! 누가 일부러 그런 위험한 일을 하러 간다는 거야! 나는 미안하지만, 기사가 되기도 전에 죽어버릴걸.

레오노라: 무슨 얘길 하고 있죠?

캐롤: 루시안이 우리들과 함께 무도로 가주지 않겠데요.

레오노라: 캐, 캐롤! 우리들과 함께라니… 당신도 함께 갈 작정이예요?

캐롤: 그래요, 그게 어때서요?

레오노라: 캐롤 당신의 기분도 이해하지만 당신은 왕녀예요. 위험한 전투는 우리들에게 맡기고 당신은 국왕과 함께 폭도에서 모습을 감추고 있어야 해요.

캐롤: 듀렌, 당신이 레오노라에게 뭐라고 말해줘요.

듀렌: 안돼, 안돼 캐롤. 이건 레오노라가 말한 게 맞다. 이제부터 도중은 지금까지 이상으로 위험하다. 당신은 폭도에서 대기하세요.

루시안: 어쨌든 모두 네가 가길 원하지 않는 모양인걸

캐롤: 뭐예요, 모두 너무하잖아! 나도 지금까지 함께 싸워 온 동료예요. 내겐 마지막까지 지켜볼 권리가 있어요.

루시안: 캐롤, 모두들 곤란해 하잖아! 무리한 부탁은 하지마! 사람에겐 제각기 역할이란 게 있는 거야. 내가 네 대신 가서 지켜볼 테니까 너는 자신의 임무에 충실해라!

레오노라: 그, 그래요! 이 일은 루시안이 가줘야 해요. 그는 기사를 목표로 하고 있으니 그에겐 매우 좋은 경험이 될 거예요.

듀렌: 음. 확실히 이건 능력을 어필할 수 있는 좋은 찬스가 되겠지. 캐롤 어떤가?

캐롤: 할 수 없네요.

듀렌: 타이타스, 자네도 가주겠지?

타이타스: 나, 나요? 나는 좀…

레오노라: 그래요 전력은 한 사람이라도 많은 편이 좋아요.

듀렌: 가 주는 거지? 타이타스군.

타이타스: 계약했으니까 할 수 없나?

　모두는 출발 준비를 시작하지만 캐롤과 루시안 만은 남아 있었다.

캐롤: 아까는 그렇게 싫어하더니, 괜찮은 거예요?

루시안: 할 수 없지.

캐롤: 루시안, 어째서 나를 구해줬어요?

루시안: 글세, 일단 약속한 거니까.

캐롤: 루시안…

루시안: 그러면, 나도 갈게, 준비해야 겠어.

캐롤: 그래요, 조심해요.

루시안: 아아….

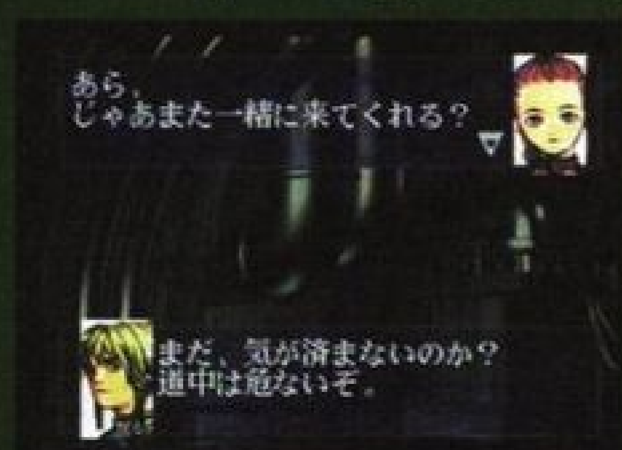
캐롤: 반드시… 돌아와줘요.

루시안: 알고 있어. 무슨 일이 일어나는지 확실히 보고 오지.

레오노라: 캐롤을 좋아해요?

루시안: 나도..잘 모르겠어.

레오노라: 후 훗…그래요. 천천히 생각해 볼 일이죠.



왠지 속은 기분



레오노라 너나 잘해

루시안: 잿파?

스몰: 에헤헤! 오랜만이예요!

오렌지: 이야, 형씨. 슬레지의 상태는 어떤가?

루시안: 무슨일이지? 이런 곳에서?

스몰: 놀랄 일은 아니예요, 루시안. 실은 당신들과 헤어진 뒤에도 당신들을 몰래 원호하고 있었던 거예요.

루시안: 원호? 어째서 그런.

스몰: 이런, 정말 눈치채지 못했군요. 당신들이 가는 앞에 도적따위가 방해하지 않도록, 우리들이 손을 썼던 거예요.

루시안: 정말이야? 스몰.

잿파: 쫑알 쫑알 쓸데없는 말 지껄이지 마라, 스몰.

듀렌: 그랬나? 그렇다면 정말 고맙다. 감사드리지.

잿파: 아니, 아니 그러실 것까진 없습니다. 우리들도 지금은 이런 미천한 몸이지만 잘못된 일은 무척 싫어해서 말이죠 … 우리들도 생각했습니다. 브라드 일당이 하고 있는 짓은 누가 뭐래도 끔찍한 일이다 라는 이유로, 우리들도 당신의 동료로서 함께 데려가 줬으면 하는 거죠.

루시안: 듀렌, 괜찮겠지.

듀렌: 음. 그들의 실력은 이미 알고 있다. 한 사람이라도 많은 편이 좋다. 함께 가주겠나?

잿파: 고맙습니다.

레오노라: 잘 부탁해요.

무도

듀렌: 자, 드디어 때가 왔다.

루시안은 다시 무도로 가는 길을 걷고 있습니다. 그러나 과연 누가 상상했을까요.
그가 듀렌과 함께 뜻을 같이해 걸을 거라고… 이 모습을 동생이 봤다면 뭐라고 말할 것인가?
그리고 자신은 뭐라고 대답할 것인가?
묵묵히 걸어가는 듀렌의 옆 얼굴을 훔쳐보며 루시안은 혼란스러운 생각에 마음을 어지럽히고 있었습니다.
이윽고 무도가 가까워왔습니다. 모날코 강의 습기가 키우는 풍성한 숲의 벽을 뚫고 상쾌한 기분이 젖어드는 공기 속에 중수처리시설이 잠자고 있을 겁니다. 일찍이 루시안은 분노에 끓는 열정으로 이 강을 건넜습니다.
그리고 지금은, 정체를 알 수 없는 감정에 심장이 경직되고 기댈 곳도 없는 불안으로 발이 멈춰지면서 수면을 바라보는 것이었습니다. 그것은 예상되었던, 마음껏 농락되어진 채로 칼로 끊으려해도 안 되는 거대한 운명 그 자체인 것 같은 중수 플랜트.
운명을 거역하는 그들을 맞이한 것은 예기치 않은 만남과 이별이었습니다 …

전투21 지하수로

승리 조건: 중수처리시설로 진입하라.
패배 조건: 루시안의 사망.

등장하는 적
가디언 이지 - 소드 타입 × 5
디스 차지 × 2

보스
키카잘 - 소드 타입
미잘 - 건 타입
이와잘 - 소드 타입

한마디로 폐품들을 모아 논 곳이다. 이미 한물간 삼총사가 길을 막지만 보스라고 부를 수도 없는 이 녀석들에게 질 이유가 없다. 모조리 처리하자. 도착 지점은 루시안이 처음에 말해 줄 것이다. 한 번 와 봤던 곳이니 어려울 건 없다.





도착지점은 이곳이다

무도 중수처리시설「입구」

루시안: 이곳이 중수처리시설인가 …
잿파: 중수처리시설.
듀렌: 그렇다. 브라드의 목적은, 이 시설을 가동시키고, 헤비 D에서 채굴된 레어메탈을 사용해 고대 문명과 함께 사라진 에너지를 부활시키는 일에 있다. 하지만 이 중수처리시설이 움직일 때는 막대한 유해 물질이 배출된다. 애당초 시설의 구조 자체가 현재의 기술로는 충분히 해명되지 않기 때문에 시설 자체가 안정되게 작동한다는 보증 자체가 없다는 거다.
잿파: 즉, 뭐가 어떻게 될지 모른다는 거로군!
오렌지: 만일 시설이 정상 가동되지 않을 경우에는 어떻게 되는 겁니까?
듀렌: 자네 상상에 맡기지!
오렌지: 무도의 구조상 시설이 폭주하면, 무도는 물론 섬 전 체가 수몰된다.
듀렌: 근접해 있던 쌍둥이 섬이 갑자기 수몰된 일이 있었지.
오렌지: 설마, 그것이!
듀렌: 맞다. 에두알드 섬을 제 2의 쌍둥이 섬으로 만들어선 안 된다. 그러면 가자.


가동되기 시작하는 중수처리시설

무도 중수처리시설「중앙제어실」

듀렌: 헬다! 뭘 하는 거지? 중수처리시설을 움직이면 안돼!
헬다: 듀렌인가? 네가 움직이지 못했던 걸 움직여주고 있는 거다. 감사를 받아도 모자랄 판에 질책을 받을 이유는 없어.
듀렌: 또 섬을 가라앉힐 셈인가! 쌍둥이 섬처럼.
헬다: 무슨 말을 하고 있나? 쌍둥이 섬은 지각 변동에 의해 수몰된 거다. 좀 더 빨리 이 에너지를 손에 넣었다면 지각 변동 따위 충분히 제어할 수 있었을 거다.
듀렌: 무슨 말도 안되는 소릴하고 있는 거냐! 그 지각 변동의 원인이야말로 에너지 추출 플랜트의 폭주가 아닌가?
헬다: 뭐라고? 엉터리같은 거짓말을 지껄이지 마라!
듀렌: 너는 그런 것도 모르고 시설을 움직이려고 하는 건가!



듀렌의 말을 믿지 못하는 헬다

전투22 중수처리시설



승리 조건: 시설 내부에 오렌지가 들어가라.
패배 조건: 오렌지의 사망, 루시안의 사망.

등장하는 적
가디언 이지 - 소드 타입 × 5
블라인드 가디언 D - 보우 타입

보스
키카잘 - 소드 타입
미잘 - 건 타입
이와잘 - 소드 타입

또 나왔다. 잘 3형제! 전투는 당연히 승리한다! 우선 오렌지와 그를 보호할 수 있는 유니트를 시설 내부쪽으로 보내고 이층의 다리 스위치를 누르러 가면 된다. 계단을 올라가야 하니 맷집 맨을 준비하세요.


이 안으로 들어가라!

헬다: 우리의 패배인 것 같군. 하지만 이미 늦었다. 시설은 가동하기 시작했다. 브라드님의 계획대로 일은 진행될 거다.
듀렌: 그만 둬! 쌍둥이 섬에서의 잘못을 되풀이하지 마라!
헬다: 아직도 그런 말도 안 되는 소리를!
듀렌: 조사해 보면 알 일이다.
헬다: 믿을 거라고 생각하나!
오렌지: 안돼! 시스템이 가동되고 있어.
듀렌: … 난처하군. 한 번 가동상태가 되면 작동을 완료할 때까지는 중지시킬 수 없어 이젠, 시설을 파괴하는 것 이외에 방법이 없지만 어설픈 짓을 했다간 대참사를 불러오게 돼.
오렌지: 잠깐 기다려, 그럭저럭 안의 구조를 알 것 같아요.
잿파: 정말인가?
오렌지: 이곳을 부수면 어떻게든 시설의 중추만을 파괴할 수 있을 것 같아. 하지만 …
잿파: 하지만 뭐지?



오렌지: 중추 부분과 이 제어실은 하나로 이어져 있어. 중추 부분을 파괴한다고 해도 유도폭발에 의해 이 제어실도 함께 파괴 돼버려… 한 사람이 남지 않으면 모두 휘말려 버려!
잿파: …좋아! 그 역할은 내게 맡겨라. 중요한 건 이 파이프를 때려부수면 되는 거겠지?
오렌지: 두목! 안돼, 폭발에 휘말려 버려.
잿파: 괜찮으니까 나에게 맡겨. 아무튼 누군가가 이곳을 파괴하지 않으면 모두 죽게 돼 버리는 게 아닌가! 나에게 생각이 있다. 괜찮으니까 맡겨라! 여러분 오렌지가 중추 부분만 파괴하는 포인트를 찾아낸 것 같아! 조금 시끄러울 테니. 모두 밖으로 나가 줘.

루시안들은 시설을 나갔다.

잿파: 너도, 오렌지.
오렌지: 두목!
잿파: 걱정하지마, 멋지게 날려줄 테니. 섬을 지키고 우리들의 가족을 지키는 건 당연한 일이라는 거지.
잿파는 오렌지를 밖으로 밀쳐낸다. 그리고 시설의 내부로 들어갔고 잠시 후 폭발이 일어났다.


오렌지를 밀쳐내는 잿파


그의 희생으로 파괴되는 시설

스몰: 중수처리시설이 폭발하고 있어! 두, 두목은!? 두목이… 싫어. 절대 그런 일은 없어!!! 오렌지! 두목은 언제쯤이면 돌아오는 거야!
오렌지: 스몰….
스몰: 그래, 너는 두목과 마지막까지 있었겠지! 두목은 어디 있는 거야! 가르쳐 줘… 나한테… 어디야…두목은….
오렌지: 입 닥쳐! 스몰! 내가 묻고 싶은 거야! 뭐야, 두목… 농담은 그만두라구… 정말이야… 모습을 나타내… 뭐가 당연한 일이야! 알겠어! 그렇다는 걸! 기계는 만능이 아냐…기계를 다루는 건 결국 사람이다. 편하기 위해서 기계가 있는 게 아냐. 그래, 두목은 최근의 슬렌지는 좀 복잡하고 성가시게 군다고 여러 가지 불만을 말했지만 두목에게도 기쁘게 사용될 수 있는 걸 내가 많이 만들어 줄 작정이었는데, 두목이 없어져 버리면 아무 것도 안 되는 거잖아! 제길!!

주먹으로 땅바닥을 내리치는 오렌지, 이윽고 고개를 숙인다. 그 심정을 루시안은 알고 있었다. 그런 오렌지의 뒷모습으로 루시안은 조용히 걸어가 말을 건다

루시안: 오렌지…기운 내라…그러고 있으면 잿파가 슬퍼해…스몰도….
레오노라: 그래요, 잿파는 정말로 용감한 남자였어요. 우리들, 그리고 섬사람들을 구해준 거예요. 그를 평생 잊지 않을 거예요.
오렌지: …고마워, 두목. 모두가 감사해 주고 있어. 우리들의 두목이 섬을 구했단 말이지… 대단한 일이야… 안 그래 스몰.
스몰: 당연한 거 아냐! 우리들의 두목이야. 강하고 뛰어나고 믿음직한… 그 근성은 없어진 거구나
오렌지: 걱정마, 이제부턴 내가 그 역할이라구. 각오해둬.
스몰: …응
듀렌: 또 희생자가 나와버렸다. 정말 미안하다… 나를 따라 온 것만으로 이렇게 돼버려서 … 내게 좀 더 지식이 있다면… 힘이 있다면… 그 죽음을 헛되게 하지 않겠다! 나도 일찍이 검제라고 불렸던 남자다. 내 목숨을 걸고서라도 브라드의 야망을 저지하겠다! 우리들의 국왕에게 보고를 올리기 위해 폭도로 향한다. 레오노라는 자기 도시로 돌아가 수비를 강화하는 편이 좋아. 이 이상 비워두는 건 위험하다.
레오노라: 알았어요 듀렌. 무리하지 마세요.

황도

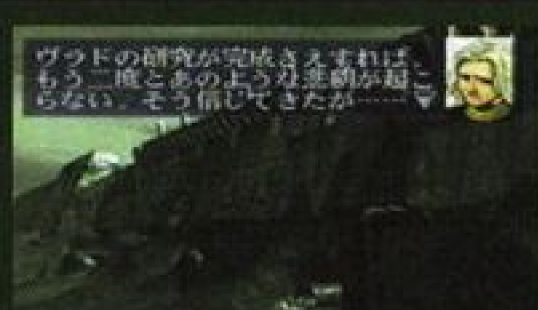
때에 따라서 진실은 잔인한 흉기가 되어 사람들을 상처 입히는 것일지도 모릅니다.
지금까지 믿어온 상식이 어느 날 갑자기 뒤집어진다. 백은 흑으로 흑은 백으로 그리고 그때 지금까지 볼 수 없었던 새로운 현실이
진실이라는 옷을 입고 눈앞에 나타나는 겁니다. 헬다가 과연 어떤 기분으로 황도로 돌아왔는지 지금으로선 그걸 알 길은 없습니다.
하지만 그때 그를 본 사람은 지금도 이런 모습이었다고 이야기합니다. 파란 불꽃으로 간간이 눈동자가 불타오르고…
창백한 얼굴로 그것은 더없이 무섭고… 마치 사냥감을 놓친 굶주린 야수를 생각나게 하는 모습이라고…
그를 기다리고 있는 진실을 헬다는 두려워하고 있었던 건지도 모릅니다.
자신이 믿어 온 과거의 그 지나치게 망약(亡弱)한 존재에 그는 절망까지 느끼고 있었겠지요.

황도 킹 그림존

기디언1: 헬다 검제보좌관이 왕궁으로 들어갑니다.
가디언2: 일행 분들도 없고 혼자서 왕궁으로 들어가는 건 희한한데.
가디언3: 이상한 지각 변동 확인! 허용범위에서 크게 벗어납니다! 거리 3000, 3500… 이것은… 무도입니닷!
가디언2: 뭣! 무도에서 무슨 일이 있는 건가? 브라드님에게 보고! 급하닷! 헬다 보좌관은 어느 쪽에 계시지?
가디언1: 조금 전, 과학기술원 자료실로 향하셨습니다.
가니언2: 자료실이라고 …?

창도 킹 그림존「자료실」

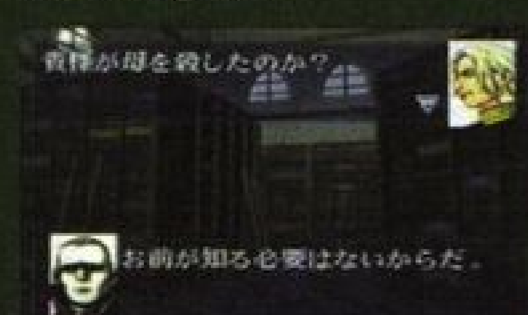
헬다: 이런 일이 있을 리 없어…생각할 수 없어. 저 늙은이의 거짓말이라니, 믿을 수 없어…믿을 수 없어!
브라드: 빨리 귀환했군, 헬다. 무도 부근에서 대규모의 지각 변동이 관측되었다. 무슨 일이 있었던 거냐?
헬다: 브라드, 당신에게 묻고 싶은 게 있다.



또 요약인가! 혼잣말은 집어치워!

나는 쌍둥이 섬의 가난한 가정에서 태어났다. 내 아버지는 내가 태어나기 전에 세상을 떠났고 홀로 남으신 어머니가 홀로 나를 키워주셨다. 하지만 쌍둥이 섬의 수몰에 의해 어머니는 돌아가셨다. 수몰은 지각 변동에 의한 것이라고 지금까지 믿어 왔다. 브라드의 연구가 완성된다면 이제 두 번 다시 그런 비극은 일어나지 않는다. 그렇게 믿어 왔지만…

헬다: 섬을 가라앉힌 건 브라드 당신인가?
브라드: 맞다.
헬다: 왜 입다물고 있었지?
브라드: 네가 알 필요는 없었기 때문이다.
헬다: 네가 어머니를 죽인 건가?
브라드: 그것은 사고다. 기술의 미완성이었던 거다. 모든 조건이 잘 작용했다면 그런 사태로는 되지 않았다.
헬다: 그것만 알면 충분하다.
브라드: 어딜 가는 거냐? 너에게는 검제를 붙잡고, 처형하는 임무가 있을 텐데, 국왕과 방해자도 없애라. 새로운 세계가 머지않아 이루어지는 거다. 자신이 해야할 일을 생각해라.
헬다: 자신이 해야할 일은 알고 있다.
브라드: 그러면 됐다.



우리 관계는 끝이다

폭도

폭도 게오르그 궁「검제의 방」

듀렌: 국왕 폐하! 헬다는 놓쳤습니다만 중수처리시설은 폐쇄할 수 있었습니다.

위저왕: 그런가? 그건 다행이다. 하지만 이후로는 브라드와 헬다가 어떻게 반격해 올지 알 수 없다. 재빨리 반격의 싹을 자르는 편이 좋아.

듀렌: 예, 알겠습니다. 국왕 폐하.

위저왕: 이제부터 어떻게 할 생각이지?

듀렌: 예 막다른 곳에 몰린 헬다가 할 일이라면, 추측컨데 헤비 D의 관리를 맡고 있는 레오메가 걱정되서 그녀가 있는 연도로 향할 듯 합니다.

캐롤: 나도 같이 가요.

위저왕: 캐롤, 무슨 말을 하는 거냐? 그런 위험한 일을 시킬 수는 없다.

캐롤: 괜찮아요. 그리고 이번에는 싸우는 게 아니고 레오메의 모습을 보러 가는 것 뿐이죠. 괜찮아요.

루시안: 캐롤, 무리한 말을 하는군.

캐롤: 아니요, 간다면 갑니다. 이번에는 양보하지 않아요.

연도



불타는 도시 이곳이 연도다

연도는 참혹한 모습이었습니다. 술집과 오락장의 불빛은 사라지고…전부 파괴당한 연구 시설에 부딪혀 갈라진 형수관(螢水管)이 희미해져 우두커니 놓여 있었습니다. 계엄령이 내려진 도시에 사람 그림자는 없고 증기로 윙윙거리는 소리는 마치 지옥의 바닥에서 울리는 것 같습니다. 우리들은 그곳에서 루시안과 재회한 겁니다. 그는…그의 마음에서도 또…무언인가, 크게 변하기 시작했습니다.

루시안: 뭔가 변한 것 같군. 이게 이전의 연도와 같은 도시라고는 생각할 수 없어.

슐림: 루시안, 캐롤.

루시안: 슐림, 게다가 벨벳, 케미칼! 이런 곳에서 어떻게 된 거지?

케미칼: 연도에서 공연 중에 가디언 대군이 쳐들어 와서 순식간에 도시를 점거하고 계엄령을 내린 겁니다. 도시의 출입도 마음대로 안됩니다.

벨벳: 오랜만이예요 여러분.

루시안: 벨벳…건강한 것 같군.

벨벳: 당신도 훌륭한 기사가 된 것 같네요.

루시안: 아냐, 아직 멀었다. 이 싸움이 끝나면 답이 나올지도 모른다는… 그 생각이 나를 여기까지 끌고 온 거야.

듀렌: 오랜만의 재회를 기뻐하고 싶겠지만, 지금은 레오메의 신변이 걱정된다. 서두르자.

벨벳: 루시안, 조심해요. 그리고 반드시 찾으세요. 당신 자신의 답을.

루시안: 아아… 그럼.



또 만났군 벨벳

연도 레오메 궁「감옥 구역」

레오메는 이미 전자 철창 안에 갇혀 있었다.

듀렌: 레오메! 너희들 검제를 납치하다니 웬놈들이냐? 즉시 풀어 주지 않으면 용서하지 않겠다.

전투23 레오메 구출



승리 조건: 레오메를 구출하라.
패배 조건: 루시안의 사망.

등장하는 적
매트로 - 소드 타입 × 3
디스 차지 - 건 타입 × 3
컴플릿트 - 소드 타입 × 3

레오메가 갇혀 있는 전자 결계의 스위치를 누르면 된다. 스위치의 위치는 오렌지가 말해 준다. 문제는 디스 차지의 고지대 공략인데 빨리 돌파하는 것밖에 방법이 없다. 일단 같은 높이에 있으면 별 것 아니니까 스위치가 4개라고 병력을 분산시키는 일이 없도록 하자. 시간이 걸리더라도 하나씩 천천히.





스위치는 여기



루시안의 조징거기!

듀렌: 레오메, 괜찮은가? 어떻게 이런 일이.

레오메: 헬다가 왜… 믿을 수 없어…

캐롤: 레오메, 진정하고 말해 봐요.

레오메: 브라드의 명령으로 갑자기 가디언이 나를 구속했다. 나도 몰라, 어째서 브라드는 갑자기 연도를 습격한 거지? 어째서 헬다는 아무 것도 말해 주지 않은 거지…

캐롤: 레오메…

레오메: 어째서야 헬다. 헬다는 항상 고독했고 누구에게도 마음을 열려고 하지 않았어. 나도 어려서부터 천재 과학자라고 불렸지만, 실제로는 이단자 취급을 받았어. 항상 고독했다. 같은 처지로 마음을 닫은 사람끼리라서 나만이 그의 마음을 이해한다고 믿었어. 그리고 그만이 내 마음을 이해해 줄 거라고 믿었어…

그 때 갑자기 가디언이 나타나 레오메를 포위했다.

타이타스: 뭐여, 뭐야… 분위기 깨는 군대로군.





레오메가 불쌍하다

듀렌: 모두들 방심하지 마라!

레오메: 헬다! 대체 어떻게 된 거예요! 대답해 줘!

헬다는 가디언과 함께 나타나 레오메에게 칼을 들이댔다.

헬다: 레오메! 연도의 동력 제어실로 나를 안내해 줘.

타이타스: 이봐, 잠깐 기다려. 무슨 헛소릴 하는 거야! 네 생각대로 되지 않아.

헬다: 끼어들지 마라. 순순히 동력 제어실까지 가 줘.

타이타스: 이 자식, 제멋대로 수작부리고.

듀렌: 멈춰, 타이타스. 그런 허술한 녀석이 아니야.

헬다는 레오메를 데리고 간다.

연도 레오메 궁「제어실」

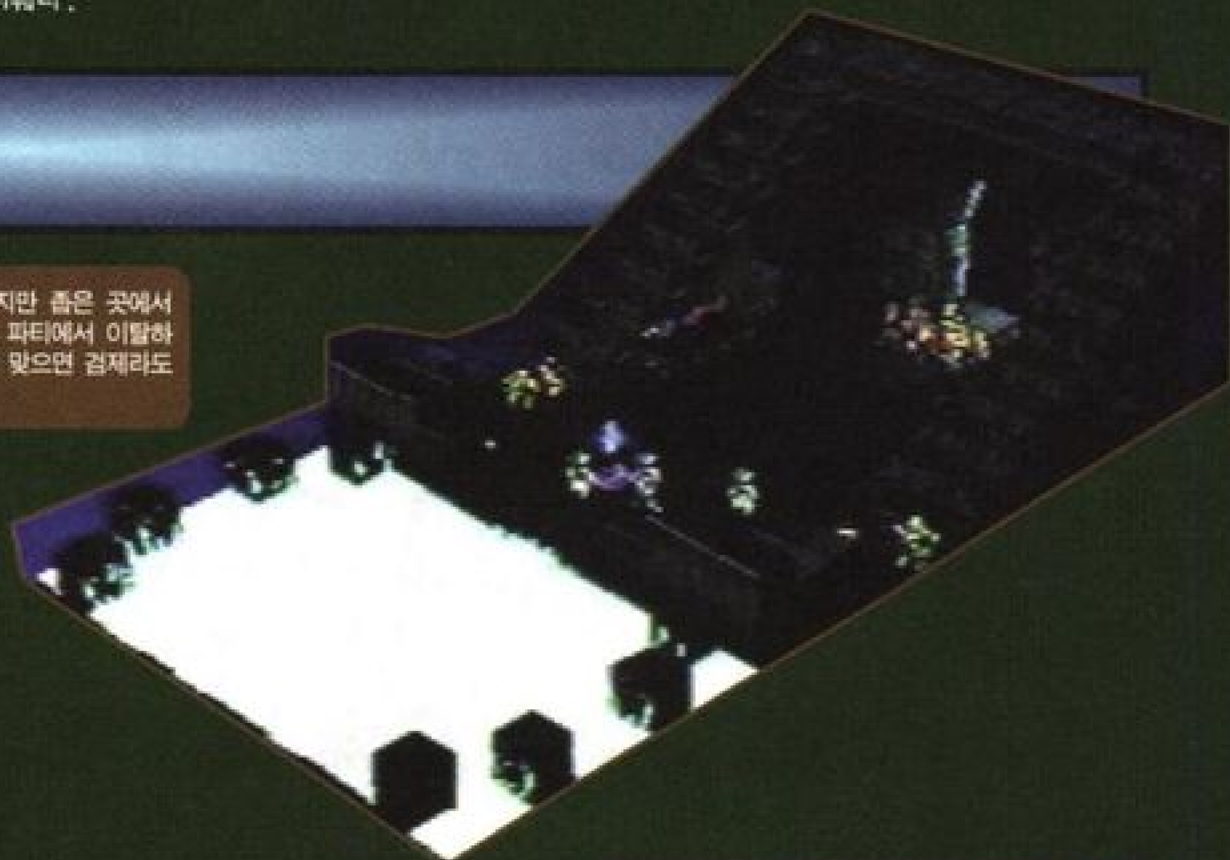
狂貴

가디언: 헬다님!

헬다: 가디언! 뭘 우물쭈물 하고 있나? 이 녀석들을 해치워라.

헬다는 루시안 일행을 가리키고 레오메를 데리고 안으로 들어갔다.

전투24 레오메 구출



승리 조건: 적을 전멸시켜라.
패배 조건: 루시안의 사망.
등장하는 적
매트로 -소드 타입 × 5
템페스트 -소드 타입 × 2
디스 차지 -건 타입 × 2

전에 싸웠던 곳이니 안심하고 싸우자. … 라고 말하고 싶지만 좁은 곳에서 많은 적들을 상대하게 되니 회복에 신경써야 한다. 함부로 파티에서 이탈하는 유니트가 생기지 않도록 하자. 두 명 정도한테 둘러싸여 맞으면 검제라도 타격이 크다.

헬다: 레오메, 카펫츠 에어리어로 동력을 배분해라.

레오메: 카펫츠 에어리어? 그곳은 현재 폐쇄되어 있을 텐데?

다시 칼을 들이미는 헬다.

헬다: 괜찮으니까 시키는 대로 해.

레오메: 설마, 뭔가 움직이고 있어? 카펫츠에는 뭐가 있는 거지? 헬다, 뭐하는 거예요? 멈춰!

그는 제어기를 단번에 부숴 버렸다.

헬다: 훗 이것으로 이제 동력을 멈출 수 없어.

레오메: 어쩔 생각이예요?

헬다: 레오메, 너의 역할은 끝났다. 수고했다.

헬다는 조용히 사라지고 뒤이어 루시안들이 나타났다.

오렌지: 녀석은 어디로 갈 작정이지? 뭘 하려는 거야? 봐라! 비상용 도어록이 차례로 해제되어 간다. 아마도 헬다의 짓 일거다.

듀렌: 어디로 가고 있지?

오렌지: 몰라. 이대로 가면 B 7지구…

레오메: 제 17 창고다!

루시안: 좋아, 우리들도 뒤따라가자.

레오메: 안 돼!! 뒤따라가면 가디언이 산처럼 쌓여 있어. 그들을 상대하고 있으면 제시간에 도착할 수 없어! 방법은 오직 하나, 비상용 비밀 통로를 빠져나가 비행정으로 쫓아가면… 그러면 확실히 따라 잡을 수 있을 거다.

오렌지: 비행정!!! 설마 진짜로 있었나! 기철공 알 아라프….

레오메: 하지만 비행정은 숲사람의 감시용 연락선. 과연 우리들을 태워줄지 어떨지는 몰라…

루시안: 비행정은 숲사람의 배인가! 그러면 기회가 있다. 가자 레오메.

레오메: 그런가… 듀렌이 있었군. 웃기는 일이군. 가자! 안내하지.

가디언: 녀석들은 아직 찾지 못했나?


남자의 길을 막지마라. 레오메

가디언 2: 헬다님의 허가는 내려져 있다. 발견 즉시 모두 죽여라!

루시안: 위험한 걸 이곳 저곳에 가디언이 계시는군.

슬림: 루시안, 이쪽 이쪽

루시안: 슬림, 케미칼, 그리고 벨벳! 어떻게 된 거지?

슬림: 가뢰가 어떻게 해서든 당신들을 도와야 한다고 말한 건 아니예요.

아이돌: 빨리 빨리! 저 탑으로 들어갈 거라면, 이 구멍에 숨어 있으면 발견되지 않을 거예요. 가디언 아저씨들을 아직 이런 곳까지 신경 쓰지 않으니까요.

듀렌: 이곳은… 지하 설비의 통로인가! 으음 역시, 그거 멋진 생각이다. 미안, 감사하다.

케미칼: 아뇨 아뇨, 그런 인사는 필요 없습니다.

루시안: 고마워, 벨벳. 하지만 왜?

벨벳: 당신을 돕고 싶었습니다.

루시안: 너에겐 항상 도움만 받는군.



역시 히로인! 케롤은 뭐히는거야!

보수용으로 좁은 보조 통로… 뱀같은 배관의 틈새를 누비며 우리들은 비행정 접안 탑을 올라갔습니다. 아이돌이 가르쳐 준 샛길은 정말로 완벽했습니다. 우리들은 그 후… 한 번도 경비병과 마주치는 일없이 이윽고 비행정의 행거에 가까스로 도착할 수 있었습니다.

연도「비행정 행거」

레오메: 저게 비행정이다. 기철공 알 아라프… 경비의 날개.

타이타스: 좋아, 우선은 눈에 거슬리는 가디언 퇴치부터다.

레오메: 그렇군. 우선 가디언을 퇴치하지 않으면 알 아라프로 타기 위한 다리의 부설 스위치를 누를 수 없으니까.

전투25 비행정 행거





가장 황당한 타이터스의 조정기기.



이곳을 지나가기가 힘들다

루시안: 정말 함께 갈 작정인가?

벨벳: 지금은 아무 생각 말고 나아가죠. 꿈을 이루기 위해서. 자, 답을 찾으러 가요!



옆에 스위치가…

승리 조건: 비행정에 승선하라.
패배 조건: 루시안의 사망.
등장하는 적
디스 처지 - 건 타입 × 2
메트로 - 소드 타입 ×4
템페스트 - 소드 타입 ×3

길이좁기 때문에 일렬로 진군해야 한다. 즉, 맨 앞 사람의 맷집이 좋아야 한다는 것. 뒤에는 회복 유니트가 있어야 하고 그 뒤에서 원거리지원 공격을 해 주자. 특히 상대가 고지대에 있는 부분이 있는데 이곳은 물량 공세로 밀 수 밖에 없다. 캐롤의 AP는 회복을 위해 존재하다! 다리는 오른쪽의 스위치를 누르면 놓인다.

연도 기철공 알 아라프 「조종실」

루시안: 당신들인가!

블루 오이스터: 또 만났네요, 루시안. 아름다운 목소리의 광대여…

벨벳: 어떻해서든 이 비행정에 우리들을 태워 주세요.

블루 오이스터: 당신들 일은 잠깐 동안 지켜보고 있었습니다. 대충 목적도 알고 있습니다. 이쪽으로 우리들의 힘을 빌려 주지요.

레오메: 당신들은 숲사람, 섬의 감시자. 그 정도의 처우를 받는데 우리들에게 힘을 빌려준다는 건가?

블루 오이스터: 당연한 일입니다 우리는 앞으로도 영원히 이 섬에서 속죄해 갈 존재이기 때문입니다. 이제 두 번 다시 비극은 일어나게 해선 안됩니다. 당신도 과학자를 자처하는 자라면 알고 있겠지요…왜곡된 기술로 만들어진 세계에 미래의 소리는 울리지 않는 겁니다. 자, 여러분 발진하겠어요.

타이타스: 살았군, 고마워.



이번엔 비공정인가?

인스파이럴 카펫츠

블루 오이스터: 현재 위치 카펫츠 상공 137 지구. 아무튼 따라잡은 것 같네요. 저것이 제 17번 창고인가요, 레오메?

레오메: 아아…하지만 대체 뭐가 있다는 거지? 저곳에…

갑자기 레오메와 오렌지가 주위를 살핀다.

레오메: !!! 뭐지!? 이 기계음은! 분노로 가득 찬 기계의 삐걱거리는 것같은 이 소리는… 우우… 온다… 덩어리가, 안돼… 나오면…

오렌지: 뭔가가 제 17 창고에서 나오는군! 창고의 문을 뚫고 나온 것은 거대한… 달리는 대포.

기철주 발켄호프였다.



나왔다! 발켄호프

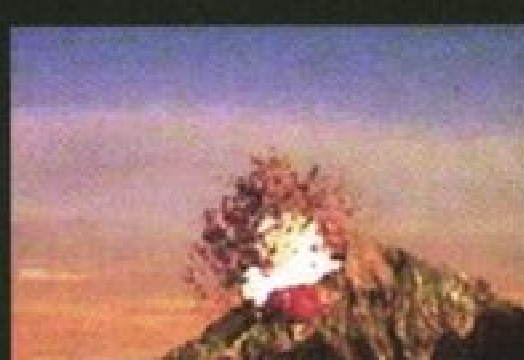
카펫츠에서 황도로 기철주 발켄호프 「조종실」

헬다: 전부 없어져 버리는 것도 나쁘진 않겠지.

크게 웃으려다 낙담하는 헬다.

헬다: 이번엔 뒷 탈이 남지 않도록 해야지. 달려라! 시간의 톱니바퀴를 어긋나게 해라. 기철주 발켄호프!

그러자 발켄호프의 포대가 들리고 발포되었다. 산의 한 귀퉁이를 날려보내는 파괴력. 그 산 뒤엔 황도 킹 크림존이 보였다.



분명 증기 기관 시대일텐데…

레오메: 저런 것이…건조되고 있었어!! 헬다, 무슨 짓을…

오렌지: 어, 엄청나…

타이타스: 뭐야? 저 녀석은 뭘 할 작정이지? 헬다는 브라드의 부하였지 않나… 어째서 황도를 노리는 거지?

루시안: 녀석은 브라드를 배신한 건가?

듀렌: 아무튼 이대로는 황도가 위험해!

오렌지: 위험해. 이제 곧, 황도가 사전 거리 권내로 들어 온다구.

듀렌: 오이스터, 비행정의 고도를 낮춰 주겠나? 바짝 열차포에 접근해 줘.

레오메: 그런가! 열차포로 뛰어 넘어가는 거로군.



블루 오이스터: 알겠습니다. 어쨌든 해보죠.
슬림: 에, 여기에서 뛰어 넘어가는 겁니까~?
아이돌: 점프! 점프! 괜찮아 슬림. 멍하니 있으면 또 뒤룩 뒤룩이야.
슬림: 아, 알았어. 힘낼께.
루시안: 좋아, 슬슬 때가 왔다! 모두들 가자!

루시안들을 발켄호프로 건너가 헬다를 만난다.
듀렌: 왜 황도를 노리는 거지?
헬다: 듀렌인가… 네가 맞았어… 쌍둥이 섬을 가라앉힌 것은 브라드였다… 브라드야말로 내 적이었다. 나에겐 이제 아무 것도 믿을 게 없다… 모조리 다 파괴해 주지. 모든 건 끝난 거다.
듀렌: …

헬다: 재미있는 걸 가르쳐 주지. 이 열차포는 실은 아직 미완성이야. 물론 시험 주행도 시험 사격도 하지 않았다. 하지만 아까처럼 쏜 비감속 비행 사격이라면..결과는 감상하신 대로지. 탄도는 빗나가 버렸고 2 사째도 맞지 않게 되 버렸어. 아마 이대로 달리면 계속 달리면 제어도 할 수 없게 될 거다. 후후훗, 하지만 말이야. 이걸로 된 거야… 열차포 속에는 아직 몇 발의 폭탄이 남아 있다. 열차포의 동력 시스템 폭주에 의해 유폭이 되주면 그걸로 됐어…황도 정도는 단번에 날려버릴 수 있을 테니까 말이야. 열차포를 터트려 브라드의 숨통을 끊어 줄거다. 후후후 하하하.
레오메: 이제 그만해!… 부탁이야… 부탁이니까 이 이상 자신을 가두지 말아 줘!

전투26 열차포 내부



승리조건: 서두 차량에 도착해 헬다를 쓰러뜨려라.
패배조건: 루시안의 사망.
등장하는 적
픽 백 – 소드 타입 ×3
블라인드 가디언 B – 소드 타입 × 3
블라인드 가디언 D – 보우 타입

일단 전투는 별 게 아니지만 문제는 이어지는 다음 전투다. 도착 지점이 세 곳인데 다음 전투에서 그 파티가 그 세 곳으로 갈라진다. 도착할 때 그 파티를 잘 구성해야 한다. 양쪽은 신경 안 써도 되지만 문제는 가운데. 이 곳에 병력을 집중시키자. 중간의 엘리베이터는 스위치를 누를 때마다 가동되는 것으로 이용하는 것이 유리하다.


엘리베이터로 가자



중앙으로 병력을 모아라

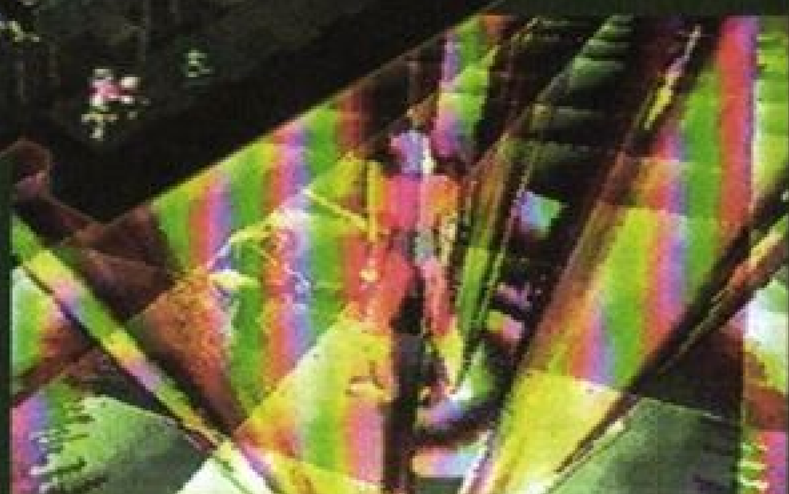
전투27



등장하는 적
블라인드 가디언 B 소드 타입 × 2
픽 백 소드 타입 × 4
블라인드 가디언 D × 2
보스
헬다 소드 타입

무엇보다도 최상의 컨디션으로 헬다와 마주치자. 여유를 가지고 전진한 뒤 엘리베이터 부근에서 회복도 확실히 해놓고 헬다에게 맛집맨을 보내자! 엉청하게도 장기기를 쓰는 헬다. 슬레지가 많이 뜨거워졌겠지? 이제 높은 대미지는 입히지 못하겠지? 일 대 다수의 무서움을 가르쳐 주자!


헬다의 장기기!


끝이다 헬다!

散華

듀렌: 레오메, 어떻게든 열차포를 세울 수는 없는 건가? 이대로 라면 머지 않아 황도에 돌입해 버린다.
레오메: 해 보지. 하지만 이 녀석은 까다로와. 시간에 못 맞출지도 모른다.
오렌지: 나도 도와주지.
레오메: 기계에 대해 잘 아나?
오렌지: 아아, 어쨌든 구조는 꽉 잡고 있다. 이전에 같은 타입을 탄 적이 있어. 언제부턴지는 모르겠지만 뭐랄까 기계음 같은 것이, 그 내부 구조와 기구가 머리 속에 팟하고 떠오르는 거지. 나는 이 정도 뿐이지만 모두들 이런 일엔 마땅치가 않아서 말이야. 갑니다, 두목.
헬다: 루시안, 이 슬레지를 너에게 주지.
루시안: 어째서 나에게?
헬다: 네 실력으로는 이것 없이 브라드를 쓰러뜨릴 수 없지. 더욱이 너 한 사람의 힘으론 안 된다. 듀렌도 있다. 레오메도 있다. 모두의 힘을 빌려라. 맡기겠다.
사진154>이것은 아마도 듀렌의 슬레지!

헬다: 레오메, 뒷쪽으로 가라. 밖으로 뛰어 내려라.
레오메: 이제 조금만 있으면 열차를 멈출 수 있으니까 참고 있어 줘. 움직이지 마라. 피가 나오잖아.
헬다: 방금 말한대로 해. 거기 너, 속도가 20을 넘으면 레오메를 안고 뛰어 내려. 다른 녀석들도 마찬가지야.
레오메: 헬다! 안 돼, 내가 할께.
헬다: 여자는 손 떼!
레오메: !? …나를 여자라고 불러 준건가?
헬다: 우욱!
레오메: 헬다!

오렌지는 레오메를 안고 나간다.

헬다: 나는…이제 누구에게도 엎드리지 않아! 언젠가 다시…이 땅으로 돌아오겠다!! 그 때까지 대지에 새겨두겠다! 나의 피를! 나의 말 할 수 없는 상흔들을!



안타까운 사랑에 빠진 두 사람

발켄호프는 결국 폭발하고 말았다. 헬다와 함께.

레오메: 오렌지라고 했지.
오렌지: 아아.
레오메: 고맙다. 좋은 실력이야.

황도

모든 것이 반복되고 … 고고하게 헐떡이며, 적막함에 떨리는 무수한 마음이 … 지금, 그것들을 뭉쳐져 하나의 격류가 되고 커다란 물결이 되어 어둠을 물리치기 위해 중요한 무언가를 손에 넣기 위해 황도 킹 크림존에 모인다. 그리고….

황도 「정문」

루시안 : 드디어 왔군. 크림존 성에.
타이타스 : 이야, 하지만 삼엄한 경비구만. 이 녀석들은 성가신데 말야.
듀렌 : 확실히 황도의 중심이니까, 헬다의 일도 있고. 가디언의 수가 많은 건 당연하다. 게다가 문을 지키고 있는 건 브라드와 한 패가 된 검제… 브노와다.
스몰 : 우와! 뒤에서도 지원군이 왔어. 어~ 떡해. 협공받게 돼버렸어!
오렌지 : 할 수 없지. 양쪽으로 나눠서 행동할 수 밖에 … 아니, 기다려. 이 슬레지의 가동음 … 검제의 슬레지음이야! 레오노라와 게오르그다. 음~아름답군. 이 머신 하모니.
스몰 : 아~ 아 또, 정말 정~ 말 오로지 기계뿐이야. 기계의 말을 이해한다니 믿을 수 없어!
오렌지 : 시끄러워.
레오노라 : 제 때에 온 것 같네요, 듀렌. 이제부턴 우리들도 함께 싸워요. 후방의 지원은 나와 게오르그의 지원만으로 충분해요. 귀찮은 녀석들은 대충 처리했어요.
게오르그 : 맞다… 왕의 군대도 재편성되어 이쪽으로 향하고 있다. 남은 건 눈앞의 적, 브노와! 그리고 월터, 브라드 뿐이다!
타이타스 : 뭐야, 당신들은 검제잖아. 어떻게 잘 말해서 지나갈 수 없는 건가?
레오노라 : 안 돼요. 브노와는 우리들이 말하는 건 귀도 기울이지 않아요. 그는 군인의 표본같은 남자. 브라드를 섬기는 일에 어떤 의문도 가지고 있지 않을 거예요. 즉, 그에게 있어서 우리들은 체제에 반대하는 반역자일 뿐이예요.
루시안 : 검제 브노와 … 내가 정말 미워해야 했던 건 브노와같은 인간인지도 몰라.
듀렌 : 신세 타령은 나중이다. 모두들 전투 태세를 갖춰라!



검제가 다시 합세! 게임오버다!

전투28 성문



이전과 달리 절대 불리한 위치에서 싸운다. 회복과 맷집은 기본이다. 검제 3명을 풀가동시키자. 디스 차지의 공격이 강력해지므로 빨리 처리해야 한다. 브노와는 그래도 검제이니 조심하자! 최대한 많이 끌어내려야 장기기 2연타가 안 나온다. 2연타면 검제도 죽는다. 회복! 회복!


브노와의 장기기!



엄청난 대미지가!?

승리 조건: 적을 전멸시켜라.
패배 조건: 루시안의 사망.

등장하는 적
매트로 – 소드 타입 × 2
디스 차지 – 건 타입 × 2
컴플릭트 – 소드 타입 × 2
픽 백 – 소드 타입 × 3

보스
브노와 – 소드 타입

브노와 : 크, 어째서, 어째서냐? 왜 너희들은 체제에 거스르려고 하는 거냐. 세상의 흐름은 확실히 브라드에게 기울어져 가는데… 너희들만 없었다면 모든 게 다 잘 됐을 텐데…
듀렌 : 불쌍한 최후로군, 브노와. 자신의 의지를 가지지 않은 너에게 검제의 자격따윈 없었던 거다.
루시안 : 이것도 인과응보라는 건가…?
브노와는 숨을 거둔다.
루시안 : 좋아, 이 틈에 궁전 안으로 돌입하자.

殘光

황도 「궁전 내부」



제대로 밝어 레오노라

타이타스 : 어랍쇼. 어쨌든 여기는 아무도 없는 것 같은데.
루시안 : 반드시 경비가 사각 지대에 있을 거야.
레오노라 : 루시안, 그러고 보니 저 유랑 극단의 여다는 본 기억이 있어요. 케미칼 브라더스의 가희로 조금은 유명인이예요. 하지만 그런 여자가 어째서 당신과 함께 여기까지 쫓아 온 거죠?
루시안 : 아니, 그건…
레오노라 : 아 항~ 그런 거예요.
루시안 : 트, 틀려요.
레오노라 : 뭘가 틀리다는 거예요. 자신을 위해서 목숨을 바쳐 주는 여자가 있다니 당신은 행복한 거예요.



SS 집중 공략

전투29 궁전내부

승리 조건: 적을 전멸시켜라.
패배 조건: 루시안의 사망.

등장하는 적
베릴 A - 소드 타입 ×4
베릴 B - 건 타입 ×2
컴플릭트 - 소드 타입 ×2
보스
월터 원더레이 - 소드 타입

맵도 넓고 불리한 지형도 적어 쉬운 전투다. 양 쪽의 계단은 한 쪽을 먼저 공격해야 중앙에서 협공을 안 당한다. 월터는 계단 위에 있는데 다행히도 높은 위치에서 공격받지 않을 수 있다. 주제에 초장기기까지 익혔지만 맷집 앞에선 어떤 기술도 무용지물이다. 무슨 말이 필요하리. 밀어 붙여라!



월터: 너, 너희들! 더 이상 브라드님을 방해하지 마라! 너희들은 브라드님이 하시려는 일의 대단함을 모르는 건가? 이런 하찮은 섬에서 평생을 보내는 것 보다 바깥 세계를 보고 싶다고 생각 안 하나? 젊은이여!! 너는 지금 자신에게 만족하는 가! 지금까지의 모든 것을 파괴해 버릴 정도의 충동을 느낀 적이 없는가! 새로운 세계를! 눈부신 영광을! 미래를... 반드시... 브라드님이 보여줄 거다. 반드시... 너희들에게도... 브라드님에게 영광이 있으라!

루시안: 나는 스스로 찾아내 보이겠어.

타이타스 하지만 브라드란 녀석은 듀렌과 달리 사람을 끌어당기는 뭔가가 있는 것 같군.

듀렌: 음, 그럴지도 몰라. 다음은 드디어 브라드다! 녀석의 정체를 모두의 눈으로 확인하는 거다.

황도 「브라드의 방」

브라드: 모두 모였군, 제군. 이 쪽도 수고를 덜었다.

듀렌: 브라드, 오랜만이군. 국왕은 우리들이 구출하고 우리들 손으로 호위하고 있다. 게다가 너의 오른팔인 헬다 말인데 그도 죽었다. 너의 음모도 모두 알고 있어. 이제 끝이다. 반항하지 말고 순순히 붙잡히는 게 어때?

브라드: 헬다는 어리석었다. 사람은 모두 감정이란 이름의 술에 취하고 이성적인 판단을 잃어버린다. 아 역시 예외는 아니었었다. 헬다가 없어졌다해도 내 계획에는 지장이 없다.

듀렌: 너의 계획이란 건 대체 뭐냐? 많은 사람을 불행하게 만들면서까지 해내려고 하는 너의 진짜 목적은 대체 뭐지?

브라드: 목적? 나는 이 섬을 뒤덮는 안개를 걷어내고 신천지로 사람들을 인도하고 싶었다... 그리고 세계의 항구적인 평화를 실현하는 그것이 내 이상이었다. 민중들이 상상하는 지위나 명예 따위 무슨 미련이 있겠나? 나는 과학자로서 연구의 성과를 확인하고 싶은 것뿐이다. 그걸 위해서는 조금쯤 희생이 따르는 건 어쩔 수 없다. 설사, 그것이 국왕이라고 해도 … 신이라 해도, 나에겐 좀 더 시간이 필요해. 내가 인간이어야 할 이유 따위엔 미련도 없어.

전투30 연구실

승리 조건: 브라드를 쓰러뜨려라.
패배 조건: 루시안의 사망.
등장하는 적
블라인드 로드 - 소드 타입

보스
브라드 데인즈 - SP타입

브라드가 보스지만 그리 어렵지는 않다. 마지막 전투가 아니니까 브라드는 SP 타입으로 장기기만 쓰는 타입이지만 통상 공격도 해 온다. 아주 강력하게. 건 타입으로 보는 게 좋다. 일단 한 턴만 넘기고 단숨에 해치우자.



브라드의 공격!



브라드: 호오 내가 쓰러질 거라고는 . 그러면 인간이길 포기할까?

전투31 브라드

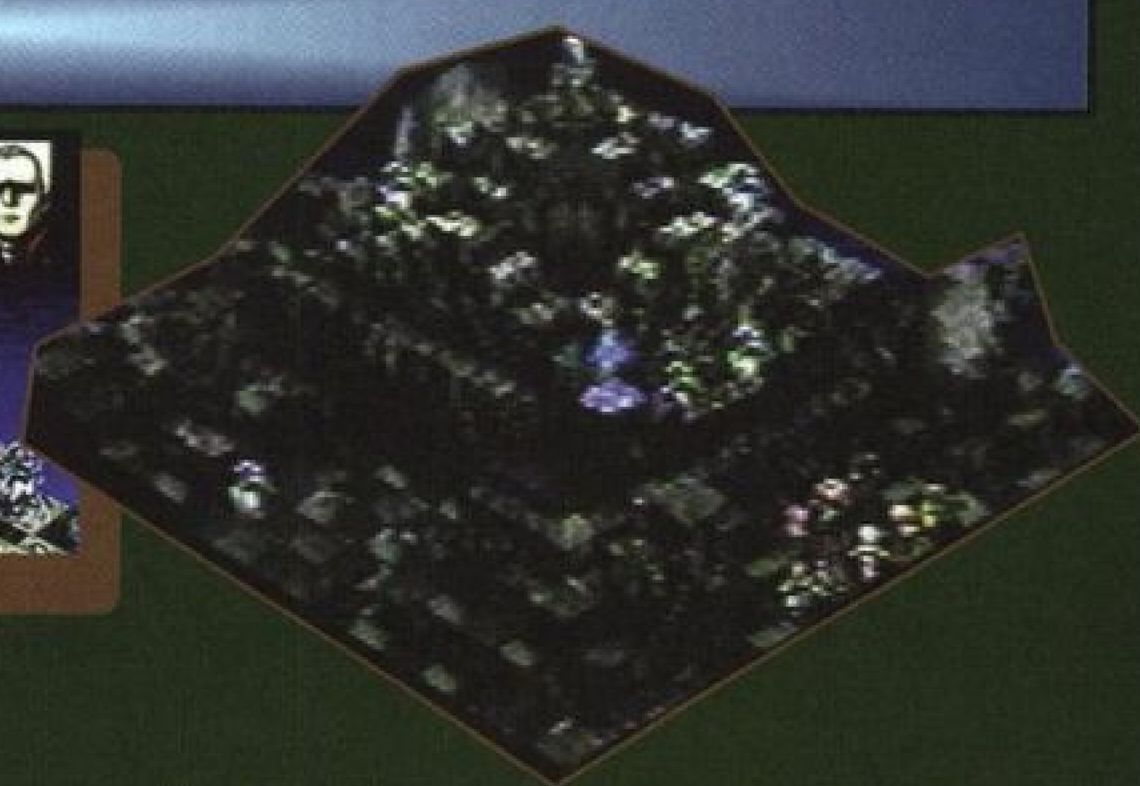
승리 조건: 브라드를 쓰러뜨려라.
패배 조건: 루시안의 사망.

등장하는 적
블라인드 로드 - 소드 타입 계속 등장

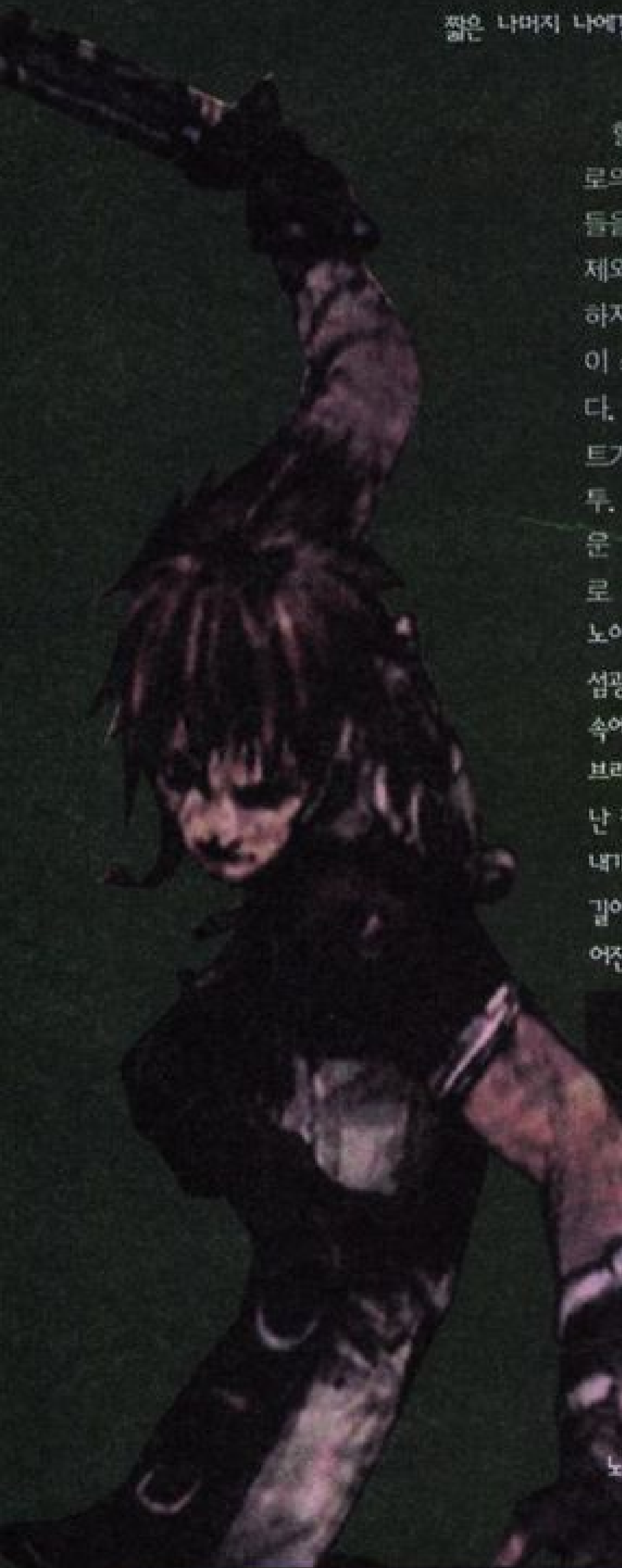
보스
노이에 브라드 - SP타입



인간이길 포기한 브라드



루시안: 저! 저것은 브라드인가?
노이에 브라드: 나의 연구를 방해하는 건 용서할 수 없어. 설사, 그것이 왕이라 해도… 신이라 해도. 연구의 성과를 보기엔 인간의 수명은 너무 나도 짧은 나머지 나에겐, 좀더 시간이 필요해. 내가 사람이어야할 이유 따위엔 미련도 없어.



할 말이 없는 전투다. 외길 계단으로의 물량 공세. 그것뿐이다. 다른 적들을 막기 위해 방어벽이 될 캐릭터를 제외하고는 모두 브라드만 집중 공격하자. 녀석은 장기기를 시도 때도 없이 쓰니까 치고 빠지는 작전이 중요하다. 물론 루시안 뒤에는 회복용 유니트가 필요하다. 맷집도 필요없는 전투. 이것이 처음이자 마지막인 전투다운 전투다. 이 다음은 감동의 엔딩으로 …너무 짧아…

노이에 브라드: 용서 못해 … 용서 못해!
섬광과 함께 사라지는 노이에 브라드. 빛속에서 다시 브라드의 모습이 보인다.
브라드: 쿠쿡, 우민들이 … 제법이로군… 난 절대 너희들 앞에서 무릎 꿇을 수 없어. 내가 무릎 꿇을 때… 그것은 신천지로의 길이 열린 때… 나의 숭고한 이상이 이루어진 때… 유구한 무한의 대지에 내가 입술을 맞출 때만 용서될 수 있는 행위다. 나는 늘 너희들 위에 오르지 않으면 안 되는 존재인 거다! 이해하겠는가? 그 의미를. 영원히 이해 못 하겠는가? 듀렌… 그리고, 루시안…



루시안: …
듀렌: 나는 그와 함께 걷는다. 앞으로도… 사람 위에 선다는 진짜 의미는 그들과 브라드는 정말 악인이었니?
함께 살아가지 않으면 알 수 없어! 네가 하고 있는 짓은 단지 독재에 지나지 않아! 사람으로서의 고통을 알아라!
브라드: 안개를 한 시라도 빨리 걷지 않으면 올바른 진화는 오지 않는다. 인간의 진화는 의외로 빨라. 너의 방법으로는 늦는다…늦으면 늦을수록 인간은 알 수 없는 진화를 이루어 간다. 나는 이 섬을 뒤덮는 안개를 걷어 내고 신천지로 사람들을 인도하고 싶었다… 그리고 세계의 항구적인 평화를 실현한다. 그게 나의 이상이었다….



노이에 브라드의 필살기! 왜 가렌이 생각나는거지?

듀렌: …브라드.
타이타스: 듀렌! 루시안! 슬슬 빠져나가야 된다구! 탈출하자!!
그리고 뒤에 남겨진 브라드는 폭염에 휩싸였다. 그 연기를 뒤로하며 숲으로 홀로 돌아가는 블루 오이스터.
블루 오이스터: …이걸로 모두 끝난 게 아냐… 우리들의 죄가 사라질 이유도 없어… 속죄는 계속된다… 영원히….
루시안 일행은 채도로 갔다.
타이타스: 엘렌? 벨벳은?
루시안: 그 일행은 뭔가 곡예를 보여줄 것 같아. 그 준비를 하고 있겠지.
타이타스: 그런가? 그럼 안 됐군. 마지막으로 한 번, 만나 보고 싶었는데. 나는 이제 갈게. 듀렌 각하로부터 두둑히 보상금도 받았고… 헤헤헤. 검제 각하와 직접 계약이라, 이건 평생동안 자랑거리다. 뭐 오래 있어도 소용없는 일이지. 즐거웠어, 파트너. 또 어딘가에서 만나지.
루시안: 아아, 그때까지 죽지 마라. …파트너.

황도 킹 크림존「중앙 정원」





루시안: 황도의 기사는 될 수 없어. 나에겐 내 할 일이 있다. 그걸 알았어. 그러니까 지금은 이 곳에 머무를 수 없어.
캐롤: 그렇네요. 내게도 지금은 정신차린 것처럼 보여요. 뭔가 중요하게 다음은 무엇을 해야하는가 찾은 거죠.
루시안: … 언젠가 반드시 돌아올게.

훌륭한 선택이다 루시안!



밧켄로더

폭도 「햇빛이 드는 언덕」



루시안, 그는 동생의 기사



그리고 지금 옆에는 벨벳이 …

루시안은 동생의 무덤 앞에 있었다. 그리고…

루시안: 와 준건가?

벨벳: 응.

동생의 무덤에 기도를 하는 루시안.

루시안: 돌아왔어. 약속을 지키러 왔어.

이것은 하나의 이야기…기록되어지지 않은 과거, 잃어버린 영웅 전설, 역사의 틈새에 숨겨진 어느 젊은이의 이야기… 그것은 마치 한 순간의 바람, 젊고 미칠 것만 같은 정열의 불꽃, 달빛에 비치는 찰나의 환상, 혹은… 백일몽 같은 소년의 이야기…



그녀는 벨벳이었다



아쉬운 게임... 밧켄 로더...

필자는 개인적으로 밧켄 로더를 기대하고 있었다. 원화와 음악에 세가에서 돈을 좀 들이는구나하는 생각과 발매 전까지 공개된 오프닝 스토리가 혼합되어 나온 결론, 세가의 마지막 대작이다! 그러나 아쉽게도 밧켄 로더는 원화와 사운드만 좋았다고 할 수 있겠다. 물론 이 두가지만으로도 게임의 세계관이 굉장히 잘 표현되어 있지만 무엇보다 중요한 스토리가 이것, 저것 삭제된 듯한 느낌을 주는 건 어째서인지… 후반으로 갈수록 급전개되는 이야기와 장황한 스토리 요약들, 제노기어스처럼 모든 스토리를 소화하기에는 무리가 있었던 것같다. 전투는 공교롭게도 난이도가 거의 없어서 필자는 개인적으로 이 게임을 "SRPG계의 하얀마녀"라고 부르고 있다. 지정된 전투외에는 할 수 없고 레벨을 올릴 필요가 없는 스토리만 즐기며 부담없이 즐길 수 있는 게임… 하지만 이건 너무 짧다. 플레이 시간 20시간이라니… 하지만 후속작이 나온다면 이러한 점은 극복되겠지하는 기대는 아직 남아있다. 후속작이 나온다는 소식은 없지만 게임을 해본다면 알 수 있다. 에두알드 섬의 이야기는 아직 끝나지 않았다는 것을.

포켓몬스타디움







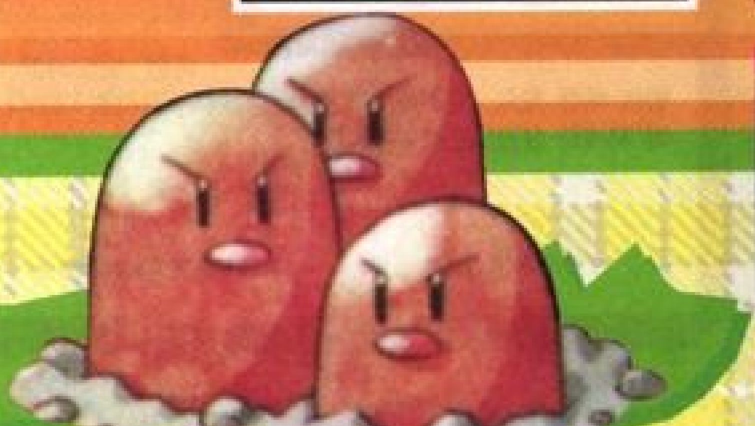


닌텐도의 골수팬들이여! 주머니에 미니 컴보이를 쑤셔넣고 다니며 하루종일 강한 포켓몬을 만든 포켓몬 팬들이여! 이름 붙여주고 센터에서 치료해 주고 수풀을 헤치며 전투를 하고 대회에 나가서 뺏지를 획득한 여러분의 노력이 결실을 맺을 날이 찾아왔다.

제작사 : 닌텐도
장르 : 육성 배틀
발매일 : 8월 1일(발매중)
발매가 : 6,800엔

그래픽	
조작감	
스토리	
연출	
사운드	
소장가치	

ポケモンスタジアム



공략에 앞서

미니 컴보이용 포켓 몬스터는 레드, 그린, 불루 세가지 버전으로 발매되어 일본 현지에서는 선풍적인 인기를 끌었다. 전국적 규모의 대회도 개최될 정도로 인기를 끌었는데 국내에서는 그다지 주목할 만큼 인기를 만들어 내지는 못했다. 물론 GB 유저들 사이에서는 재미있는 작품으로 인식되었지만 그것이 GB 판매량을 크게 증가시키는 촉매로 작용하지 못했음은 누구나 인정할 것이다.

결론을 말하자면 이 포켓몬스타디움은 '매력적'이다. 전혀 GB에 관심이 없던 이들도 GB를 구입하고 싶어질 정도로, 그리고 GB를 가지고 있던 유저들은 N64를, N64를 가지고 있는 유저들은 GB를 소유하고 싶은 충동을 만들어 낼 것이다. 물론 언어적인 벽이 놓여 있을 수도 있지만, 그것은 이 공략이 어느 정도 해소해 줄 수 있을 것으로 믿는다.



기본은 포켓 몬스터



일단 기본적인 데이터가 되는 것은 포켓 몬스터이다. 물론 내장된 데이터를 통해 대전을 즐기는 것도 가능하지만 그것보다는 자신이 애지중지 키워온 자식(?)같은 괴물(?)들로 배틀에 참여하는 것이 1000배 이상 즐거울 것이다. 자신이 키워온 GB용 포켓몬 팩을 동봉되어 있는 GB팩에 끼우기만 하면 자신의 데이터를 N64로 불러 올 수가 있다. 3D로 움직이는 내 자식들…. 아는 사람만 아는 기쁨이다.

그렇다고 모든 몬스터를 사용할 수 있는 것은 아니다. 게임에 출전할 수 있는 몬스터는 한정되어 있다(공략 뒷편의 도감을 참조하길…)



메인 메뉴설명

전원을 넣으면 N64가 GB팩과의 접속여부, 그리고 GB팩에 GB용 포켓몬 카트릿지가 삽입되어 있는 지를 점검한다. GB팩이 없다면 사용할 수 없는 모드도 존재하니 메뉴선택이 안된다고 우는 일이 없도록!

도감(ずかん)

GB용 팩에서 자신이 수집하던 도감을 볼 수 있는 모드이다. 실제로 배틀에 출전하지 못하는 몬스터라도 3D캐릭터로 감상할 수 있다. 당연한 일이겠지만 GB팩이 없는 사람은 사용할 수 없다(GB팩은 있어도 플레이를 전혀 하지 않아 도감에 아무 몬스터도 등록되어 있지 않아도 결과는 마찬가지).



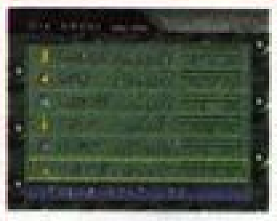
3D로 움직이는 비틀. 전투에는 못나오지만

정돈(せいとん), 일람(いちらん)

이 모드들은 GB용 포켓몬을 포켓몬 센터에서 세이브 했어야만 사용할 수 있는 기능이다. 정돈은 GB팩과 64팩 간에 데이터 복사를 하는 모드이고, 일람은 자신의 몬스터를 일목요연하게 관리할 수 있는 모드이다.



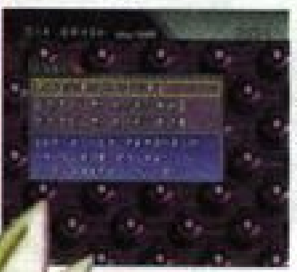
현재 소지(てもち)



GB팩에서 가지고 다니던 몬스터들을 확인할 수 있게 해준다. 초보를 위해 덧붙이자면 GB용에서는 최대 6마리의 포켓몬을 소지하고 다닐 수 있다. 포켓몬 센터에서 컴퓨터로 접속하면 언제든지 소지 몬스터를 바꿀 수 있다. GB팩 필요.

등록(とうろく)

GB용 카트릿지 안에 있는 자신의 소지 포켓몬을 64팩에 등록시키는 모드이다. 아무 몬스터나 등록은 되지만 X마크가 붙는 포켓몬은 배틀에 참여할 수 없으니 주의하자. 배틀에 참여할 수 있는 것은 33 혹은 40마리의 포켓몬 뿐이다. GB팩 필요.



메뉴는 위에서부터 등록, 등록한 포켓몬 확인, 등록한 사항 지우기의 순이다

GB

이거야말로 환상의 기능. N64를 가지고 있다면 굳이 포켓몬을 하기 위해 GB를 따로 구입해야하는 일이 없다. 또는 조그만 화면으로 포켓몬을 키우는 일에 짜증이 나는 사람들도 GB팩과 64를 이용 TV화면으로 게임을 즐길 수 있다. 당연히 GB팩이 필요.



N64! 게임보이로 변신이다!

배틀(バトル)

메인 모드라고 할 수 있는 배틀 모드. 프리배틀과 토너먼트의 두가지로 나뉜다. 뒤쪽에 자세히 설명하도록 하겠다.

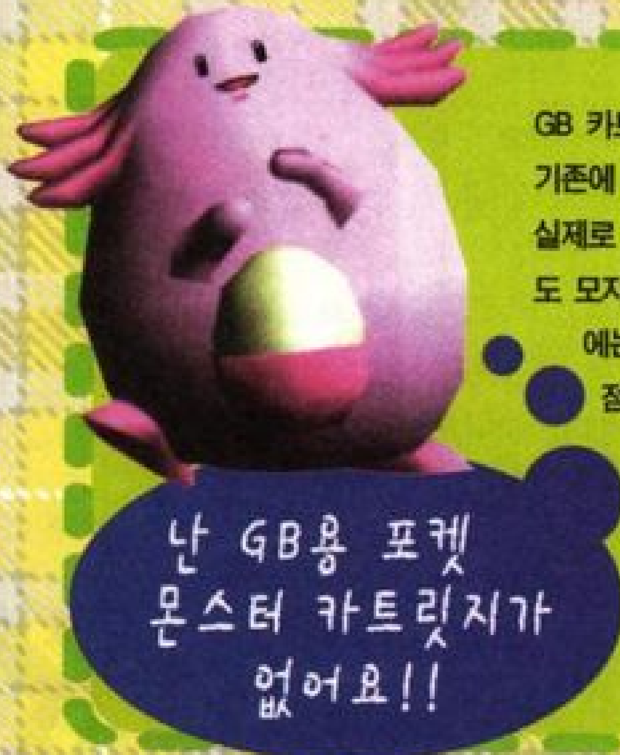


왼쪽이 프리배틀(フリーバトル), 오른쪽이 토너먼트(トナメント)

OFF

타이틀 화면으로 나간다





GB 카트릿지가 없는 사람들은 이 게임을 즐길 수 없느냐? 절대로 그렇지 않다. 기존에 내장된 데이터가 존재하므로 그것을 빌리는(レンタル) 방식으로 게임을 진행하면 된다. 실제로 자신이 키운 몬스터라 하더라도 여기에는 등장시키지 못하는 경우가 있는데, 이 경우에도 모자라는 나머지 몬스터를 빌려서 배틀에 참가하면 된다. 그러나 빌린 몬스터의 경우 배틀에는 나갈 수 있지만 만족스러울 만큼 강하지 않은 것이 큰 결점이다. 가능하면 자신이 키운 포켓몬을 통해 게임을 즐기는 것이 좋다. 카트릿지가 없다고? 즐거움을 위해서는 투자하는 법도 알아야 한다. 사도록!



여기서 키웠어도 X 마크가 붙는 몬스터는 출전불가!



모자라면 빌리면 된다. 커서를 밑으로 내려 빌리기(レンタル ポケモンから…)를 선택하자. 빌리는 몬스터는 별로 강하지 않다



배틀 모드에 관해서



키조작은 십자키를 이용한다. 3D 스틱은 전혀 무반응이니 괴롭히지 말도록 하자. 기본적으로 A버튼은 결정 B버튼은 취소이다. 중요한 것은 C버튼 유니트의 활용인데, 한 버튼당 하나의 커맨드가 해당된다. 각 버튼에 해당하는 커맨드는 캐릭터마다 다르고, 상황에 따라 변한다. 이 때는 R버튼을 눌러 어떤 커맨드가 무슨 버튼에 해당하는 지 확인하면 된다.



프리배틀 모드

프리배틀 모드 속에는 3가지의 서브 모드가 존재한다. 세 모드는 다음과 같은 특성을 가진다.

① 프리배틀(フリーバトル)

그야말로 자유로운 배틀이다. 레벨 제한 등의 자잘한 규칙이 없어서 사악한 전투방식을 펼치는 것 또한 가능하다. 1 마리부터 6마리까지 엔트리(참가자)를 결정해서 상황에 맞게 3명을 본 시합에 내보낼 수 있다. 주의할 것은 자신의 GB팩으로 게임을 할 때 모자라는 몬스터를 빌릴 수가 없게 되어있다는 것이다. 어정쩡한 몬스터 한 마리만 배틀에 참가하게 되어 버리는 경우가 있으므로 주의하자. 아주 능력이 높은 몬스터를 가지고 있다면 한 마리만 참여시켜 적을 몰살시키는 '배짱작전' 도 펼칠 수 있다.



렌탈이 안되는 대신, 미리 등록시켜둔 몬스터나 64에 내장된 캐릭터를 선택하여 배틀에 참여할 수 있다

② L1~30



제 2회 포켓 몬스터 대회 공식 규칙을 적용한 모드이다. 레벨 1부터 30까지의, 33종의 몬스터만 출전할 수 있으며 잠, 얼음 규칙이 적용된다. GB에서 키운 자신의 몬스터가 참여가능 몬스터가 아닐 경우 모자라는 몬스터는 빌릴 수 있다.

한 마리만 사용가능한 경우에는 나머지 다섯 마리를 빌리면 된다

* 잠(ねむり), 얼음(こおり) 규칙- 상대편에게 잠이나 얼음 등의 기술을 사용하여 한 마리의 포켓몬을 행동불능 상태로 만들었을 때는, 그 상태가 된 포켓몬이 죽거나 회복하기 전까지는 다른 몬스터를 잠, 얼음 상태로 만들어서는 안된다는 규칙이다. 즉, 두 마리의 포켓몬을 빈사가 아닌 행동불능으로 만들었을 때는 실격 조치한다는 규칙이다. 페어플레이를 위해 마련되어 있는 규칙.

③ L50~55



제 1회 포켓 몬스터 대회 규칙이 적용되는 모드. 레벨 50부터 55까지의 몬스터만 참가 가능하다. 대신 참가 가능 몬스터는 40마리이며, 렌탈(빌리기) 또한 가능하다. 잠, 얼음 규칙이 적용된다. 엔트리에서 배틀 참가자를 선택할 때 세 마리의 레벨 합이 155이하여야 한다는 잔인한 규칙 또한 적용된다.

링에 오르는 세 몬스터의 합이 155 이하여야 한다

토너먼트 모드

기본적인 방식은 프리배틀 모드에서 설명한 ②, ③번과 동일하다. 프리배틀이 친구들과 즐길 수 있는 모드였다면, 토너먼트 모드는 미리 내장되어 있는 컴퓨터와 토너먼트 전을 벌여 우승컵을 향해 힘을 쏟는 모드이다

① L1~30



상대로 출전하는 트레이너들은 포켓몬에서 질리도록 보았던 인물들이다. 벌레잡이 소년(むしとりしょうねん), 미니 스커트(ミニ スカート) 등과 4개 대회에서 맞붙게 된다. 토너먼트에서는 8회 이기면 우승을 차지할 수 있다.

상대 트레이너는 GB용 포켓몬에 등장하는 캐릭터들

② L50~55



제 1회 대회의 규칙이 적용되는 만큼 실제 일본에서 열렸던 제 1회 대회 결승 토너먼트 참가자들의 데이터가 들어있다. 빌린 몬스터로 이 대회를 제패하려면 운이 99 퍼센트 이상으로 필요할 것이다.

일본의 포켓몬 강자들과 대전이다!



엔트리와 선수의 차이

말하자면 후보와 정식 참가자라고 말할 수 있다. 6마리를 엔트리로 등록 시켜 놓았다가 상황에 맞게 3마리를 선택할 수 있다. 처음 고르는 것은 엔트리이고 그 다음 고르는 세 마리는 배틀 참가자이다. 배틀 중간에 교체가 가능한 것도 실제 참가 몬스터 3마리 중에서만 가능하다. 당연히 참가자 세 마리가 모두 빈사상태에 빠지면 배틀에서는 패하는 것이다.



제 1회전 개시

포켓몬스타디움

배틀에서의 버튼 조작

GB용 포켓몬은 기술 선택시, 커서를 위아래로 옮겨서 선택한 뒤 버튼으로 결정하는 방식을 택하고 있었다. 그러나 64용에서는 캐릭터의 기술이 C버튼 유니트 각 버튼에 대응되어 있다. 그렇기 때문에 C 버튼 중 하나를 누르는 것만으로 기술을 발동시킬 수 있게 된다.

A버튼 싸운다(たたかう)



선택하면 C 버튼 유니트에 등록되어 있는 기술 중 하나를 사용하는 것으로 기술을 발동시킬 수 있다. L버튼을 누르면 전 모드로 돌아간다.

C 버튼에 어떤 기술이 있는지 모를 때는 R버튼을 눌러 커맨드를 확인

도망친다(にげる)



START 버튼을 눌러 도망갈 수 있다.

START 버튼을 눌러 도망갈 수 있다



B 포켓몬(ポケモン)

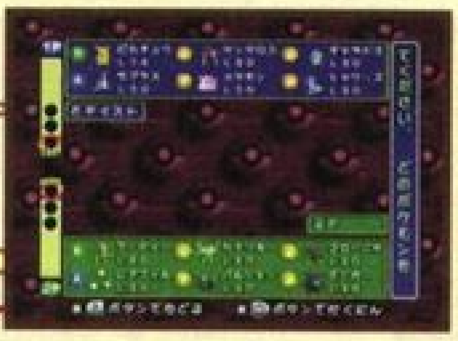


상대방과의 상성을 고려해서 불리하면 즉각 교체하는 편이 좋다

링에 세울 포켓몬을 바꿀 때 사용한다. 링 밖에 있는 포켓몬이 C버튼에 등록되어 있으므로 해당버튼을 눌러 바꾸고자 하는 포켓몬을 선택하면 된다. 몬스터가 빈사상태가 되어 링에서 사라졌을 때도 교체하는 방식처럼 새로운 몬스터를 링에 세워야 한다.

원터치 버튼??

두 사람이 한 화면내에서 대전을 하게 되는 만큼 기존의 포켓 몬스터처럼 커맨드 선택방식을 채택한다면 상대가 고르는 포켓몬이 무엇이며, 지금 사용하는 기술이 무엇인가를 금방 파악할 수 있다. 6마리의 몬스터 중에 3마리를 출전시키는 경우에도 이 규칙은 마찬가지로 적용되기 때문에 바로 옆에 있는 상대도 모르게 내가 원하는 포켓몬, 기술을 고를 수 있다. 상대가 자신의 콘트롤러를 뚫어지게 바라보고 있다면 상황이 달라지겠지만….



출전 몬스터를 선택하는 화면. 상대방이 모르게 선택할 수 있다



배틀 중의 커맨드 선택도 상대방이 전혀 모르게…



버튼을 외우지 못했다면 그때 그때 R 버튼을 눌러 확인(かくにん) 하자

전투에 이기기 위한 조언들

상성을 이용한 전투를 해라!

포켓 몬스터에는 각각의 몬스터와 기술에 타입, 즉 속성이라는 것이 있다. 물론 전투에서는 이 타입에 의해 대미지가 많이 좌우된다. 상대방의 타입과 상성이 맞는 공격을 하는 것은 전투의 기본! 다음 표를 보고 상성에 대해 알아두자!

타입 상성표

기호의 의미 : ○ - 매우 잘 맞음 ▲ - 별로 안 맞음 × - 전혀 안 맞음 無 - 보통

공격\방어	노말	불꽃	물	전기	풀	에스퍼	격투	독	지면	비행	드래곤	곤충	바위	고스트	얼음
노말													▲	×	
불꽃			▲		○						▲	○	▲		○
물		○		▲	▲				○		▲		○		
전기				▲	▲				×	○	▲				
풀		▲	○		▲			▲	○	▲	▲	▲	○		
에스퍼						▲	○	○							
격투	○					▲		▲		▲		▲	○	×	○
독					○			▲	▲			○	▲	▲	
지면		○		○	▲			○		×		▲	○		
비행				▲	○		○					○	▲		
드래곤											○				
곤충		▲			○	○	▲			▲				▲	
바위		○					▲		▲	○		○			○
고스트	×					○									
얼음		▲	▲		○				○	○	○		○		▲

몬스터 일람



포켓몬스타디움에서는 총 40명(?)의 몬스터가 등장한다. GB용 포켓 몬스터와 비교하면 턱없이 적은 수지만 이들만으로도 박진감 있는 전투는 가능하다. 주의할 점은 공식 대회에서 쓸수 있는 몬스터와 그렇지 않은 몬스터가 있다는 점! 공식 대회에서는 L1~30 배틀에 등록된 몬스터 33명만 쓸 수 있다. 그 외의 7 마리는 L50~55 배틀에 등록되어 있어서 2인 대전시에만 쓸 수 있다.

표에 대해서 한 마디!

타입이란?

그 몬스터의 속성을 나타낸다. 전투에서는 상성을 이용한 공격이 유리하니 잘 알아두어야 한다. 또한 위에서도 설명했지만 기술에도 타입이 있기 때문에 자신의 타입과 같은 기술을 쓰면 그 위력이 약 1.5배정도 늘어난다.

진화란?

그 몬스터가 진화되는 경로를 나타낸다. 처음부터 잡을 수 없는 몬스터는 진화 이전 상태의 몬스터를 잡아서 키우는 수밖에 없다.



L50~55 배틀의 후시기바나(フシギバナ)를 사용하기 위해선, 후시기다네(フシギダネ), 후시기소-(フシギソウ)의 진화과정이 필요



기술이 달라야 폼이 난다

그 몬스터가 레벨이 올라가면서 자동적으로 익히게 되는 기술이다. 표에서는 L1~30 배틀의 몬스터는 L30까지의 기술을, L50~55 배틀의 몬스터는 L60까지의 기술을 표시해 놓았다. 레벨을 더 올리면 또 다른 기술들을 익히게 된다. 또한 기술 중에는 자연스럽게 얻어지는 것이 아니라 기술 머신(わざマシン)이라는 아이템을 사용해서 배우는 것들이 있다. 이 기술머신 사용시에 캐릭터에 따라서 배울 수 없는 기술들도 있으니 각 캐릭터의 특성에 맞춰 가르치도록 하자.

스피어(スピアー)



타입

1. 벌레 2. 독

진화

비들(ビードル)L7→코쿤(コークン)L10→스피어

기술

레벨	기술명	속성
L12	마구찌르기(みだれづき)	노멀
L16	기합모으기(きあいため)	노멀
L20	더블니들(ダブルニードル)	없음
L25	분노(いかり)	노멀
L30	미사일침(ミサイルばり)	없음

오니드릴(オニドリル)



타입

1. 노멀 2. 비행

진화

오니참새(オニスズメ)L20→오니드릴

기술

레벨	기술명	속성
-	쪼기(つつく)	비행
-	울음소리(なきごえ)	노멀
-	노려보기(にらみつける)	노멀
L15	마구 찌르기(みだれつき)	노멀
L25	받아치기(オウムがえ)	비행
L34	드릴부리(どりルくちばし)	비행

피카츄(ピカチュウ)



타입

전기

진화

천둥의 돌(かみなりのいし)을 사용하면 라이츄(ライチュウ)로 진화

기술

레벨	기술명	속성
-	전기 쇼크(でんきショック)	전기
-	울음소리(なきごえ)	노멀
L9	전자파 (でんじは)	전기
L12	전광석화(でんこうせつか)	노멀
L16	스피드스타(スピードスター)	노멀

니드 퀸(ニドクイーン)



타입

1. 독 2. 지면

진화

니드랑♀(ニドラン♀)L16→니드리노(ニドリノ)달의 돌(つきのいし)사용→니드 퀸

기술

레벨	기술명	속성
-	몸통 박치기(たいあたり)	노멀
-	울음소리(なきごえ)	노멀
-	할퀴기(ひっかく)	노멀
-	꼬리치기(しっぽ)	노멀
L14	독침(どくばり)	독
L23	덮쳐 누르기(のしかかり)	노멀
L29	물고 늘어지기(かみつき)	노멀

니드 킹(ニドキング)



타입

1. 독 2. 지면

진화

니드랑♂(ニドラン♂)L16→니드리노(ニドリナ)달의 돌 사용→니드 킹

기술

레벨	기술명	속성
L -	몸통 박치기(たいあたり)	노멀
-	노려보기(にらみつける)	노멀
-	뿔로 찌르기	노멀
-	독침(どくばり)	독
L21	기합 모으기(きあいため)	노멀
L23	날뛰기(あばれる)	노멀
L25	마구 찌르기(みだれつき)	노멀

더그트리오(ダグトリオ)



타입

지면

진화

디그더(ディグダ)L26→더그트리오

기술

레벨	기술명	속성
-	할퀴기(ひっかき)	노멀
-	울음소리(なきごえ)	노멀
-	구멍파기(あなをほる)	지면
L24	모래뿌리기(すなかけ)	노멀

오코리자루(オコリザル)



타입

격투

진화

망키(マンキ)L28→오코리자루

기술

레벨	기술명	속성
-	할퀴기(ひっかく)	노멀
-	노려보기(にらみつける)	노멀
-	카라테촙(カラテチョップ)	노멀
-	마구할퀴기(みだれひっかき)	노멀
L27	기합모으기(きあいため)	노멀

윈디(ウィンディ)



타입

불꽃

진화

가디(カーディ)에게불꽃의돌(ほのおのいし)사용→윈디

기술

레벨	기술명	속성
L-	물고늘어지기(かみつき)	노멀
-	짖기(ほえる)	노멀
-	불똥(ひのこ)	불꽃
-	노려보기(にらみつける)	노멀
-	돌진(とっしん)	노멀

푸딩



타입

에스퍼

진화

캐시(ケーシィ)L16→윤겔라(ユンゲラー)를 통신교환→푸딩

기술

레벨	기술명	속성
-	텔레포트(テレポート)	에스퍼
L16	염력(ねんりき)	에스퍼
L20	속박(かなしばり)	노멀
L27	싸이케광선(サイケこうせん)	에스퍼

카이리키(カイリキ)



타입
격투

진화
비들(L7)→코쿤(L10)→스피어

기술

레벨	기술명	속성
-	카라테촙(カラテチョップ)	노멀
-	넘어뜨리기	격투
-	노려보기(にらみつける)	노멀

코로나



타입
1. 바위 2. 지면

진화
이시츠부데(イシツブテ)L25→고롱(ゴローン)을통신교환→고로나

기술

레벨	기술명	속성
-	몸통박치기(たいあたり)	노멀
-	둥글게말기(まるくなる)	노멀
L16	바위떨어뜨리기(いわおとし)	바위
L21	자폭(じばく)	노멀
L29	딱딱해지기(かたくなる)	노멀

레어코일(レアコイル)



타입
전기

진화
코일(コイル)L30→레어코일(レアコイル)

기술

레벨	기술명	속성
-	몸통박치기(たいあたり)	노멀
-	소닉붐(ソニックブーム)	노멀
-	전기쇼크(でんきショック)	전기
L29	초음파(ちょおんぱ)	노멀

팔쎈(パルシェン)



타입
1. 물 2. 얼음

진화
셸더(シェルダ)에게 물의돌(みずのいし)사용→팔쎈

기술

레벨	기술명	속성
-	몸통박치기(たいあたり)	노멀
-	껍데기로숨기(からにこもる)	물
-	초음파(ちょうおんぱ)	노멀
-	껍데기로조이기(からではさむ)	물
-	오로라빔(オーロラビーム)	얼음

겐가(ゲンガ)



타입
1. 고스트 2. 독

진화
고스(ゴース)L25→고스트(ゴスト)를통신교환→겐가

기술

레벨	기술명	속성
-	혀로핥기(したでなめる)	고스트
-	나이트헤드(ナイトヘッド)	고스트
-	이상한빛(あやしいひかり)	고스트
L29	최면술(さいみんじゅつ)	에스퍼

이와크(イワーク)



타입
1. 바위 2. 지면

진화
없음

기술

레벨	기술명	속성
-	몸통박치기(たいあたり)	노멀
-	기분나쁜소리(いやなおと)	노멀
L15	조르기(いしつめる)	노멀
L19	바위떨어뜨리기(いわおとし)	바위
L25	분노(いかり)	노멀

슬리퍼(スリーパー)



타입
에스퍼

진화
슬립(スリープ)L26→슬리퍼

기술

레벨	기술명	속성
-	때리기(はたく)	노멀
-	최면술(さいみんじゅつ)	에스퍼
-	속박(かなしばり)	노멀
-	염력(ねんりき)	에스퍼
L24	박치기(ずつき)	노멀
L29	독가스(どくガス)	독

마루마인(マルマイン)



타입
전기

진화
비리리다마(ビリリダマ)L30→마루마인

기술

레벨	기술명	속성
-	몸통박치기(たいあたり)	노멀
-	기분나쁜소리(いやなおと)	노멀
-	소닉붐(ソニックブーム)	노멀
L22	자폭(じばく)	노멀
L29	빛의벽(ひかりのかべ)	에스퍼

낫시(ナッシー)



타입
1. 풀 2. 에스퍼

진화
아타마타(タマタマ)에 '잎의돌'(リーフのいし)사용→낫시

기술

레벨	기술명	속성
-	알폭탄지기(タマなげ)	노멀
-	최면술(さいみんじゅつ)	에스퍼
L25	리플렉터(リフレクタ)	에스퍼
L28	겨우살이씨앗(やどりぎのタネ)	풀
L28	짓밟기(ふみつけ)	노멀

포켓몬스타디움

럭키(ラッキ)



타입
노멀

진화
없음

기술

레벨	기술명	속성
-	때리기(はたく)	노멀
-	왕복뺨치기(おうふくビンタ)	노멀
L24	노래하기(うたう)	노멀
L30	울음소리(なきごえ)	노멀

가루라(ガルーラ)



타입
노멀

진화
없음

기술

레벨	기술명	속성
-	연속펀치(れんぞくパンチ)	노멀
-	분노(いかり)	노멀
L26	물고늘어지기(かみつき)	노멀

스타미(スターミー)



타입
1. 물 2. 에스퍼

진화
히토데맨(ヒトデマン) 에뮬의돌(みずのいし)사용→스타미

기술

레벨	기술명	속성
-	몸통박치기(たいあたり)	노멀
-	물총(みずでっぽう)	물
-	딱딱해지기(かたくなる)	노멀
L27	자기재생(じこさいせい)	노멀

스트라이크(ストライク)



타입
1. 벌레 2. 비행

진화
없음

기술

레벨	기술명	속성
-	전광석화(でんこうせっか)	노멀
L17	노려보기(にらみつける)	노멀
L20	기합모으기(きあいため)	노멀
L24	그림자분신(かげぶんしん)	노멀
L29	가르기(きりさく)	노멀

루쥬라(ルジュラ)



타입
1. 얼음 2. 에스퍼

진화
없음

기술

레벨	기술명	속성
-	때리기(はたく)	노멀
-	악마의키스(あくまのキッス)	노멀
L15	혀로핥기(したでなめる)	고스트
L23	왕복뺨치기(おうふくビンタ)	노멀

카이로스(カイロス)



타입
벌레

진화
없음

기술

레벨	기술명	속성
-	조이기(はさむ)	노멀
L25	지구던지기(ちきゅうなげ)	격투
L30	가위길로틴(ハサミギロチン)	노멀

켄타로스(ケンタロス)



타입
노멀

진화
없음

기술

레벨	기술명	속성
-	몸통박치기(たいあたり)	노멀
L21	짓밟기(ふみつけ)	노멀
L28	꼬리치기(しっぽをふる)	노멀

개러도스(ギャラドス)



타입
1. 물 2. 비행

진화
킹(こいキング)L20→
개러도스

기술

레벨	기술명	속성
-	뛰어오르기(はねる)	노멀
-	물고늘어지기(かみつき)	노멀
L15	몸통박치기(たいあたり)	노멀
L25	용의분노(りゅうのいかり)	노멀

라프라스



타입
1. 물 2. 얼음

진화
없음

기술

레벨	기술명	속성
-	물대포(みずでっぽう)	물
-	울음소리(なきごえ)	노멀
L16	노래부르기(うたう)	노멀
L20	하얀안개(しろいきり)	얼음
L25	덮쳐누르기(のしかかり)	노멀

메타몬(メタモン)



타입 노멀

진화 없음

기술

레벨	기술명	속성
-	변신(へんしん)	노멀

샤워즈(シャワーズ)



타입 물

진화 이부이(イーブイ)에게 물의 돌(みずのいし)을 사용→샤워즈

기술

레벨	기술명	속성
-	몸통박치기(たいあたり)	노멀
-	모래뿌리기(すなかけ)	노멀
L27	전광석화(でんこうせっか)	노멀

쥬피썬더(サンダース)



타입 전기

진화 이부이(イーブイ)에게 천둥의 돌(かみなりのいし)을 사용→썬더즈

기술

레벨	기술명	속성
-	몸통박치기(たいあたり)	노멀
-	모래뿌리기(すなかけ)	노멀
L27	전광석화(でんこうせっか)	노멀

부스터(ブースター)



타입 불꽃

진화 없음

기술

레벨	기술명	속성
-	몸통박치기(たいあたり)	노멀
-	모래뿌리기(すなかけ)	노멀
L27	전광석화(でんこうせっか)	노멀

프테라(プテラ)



타입 1. 바위 2. 비행

진화 없음

기술

레벨	기술명	속성
-	날개로때	리기비행
-	고속이동	에스퍼

잠만보(カビゴン)



타입 노멀

진화 없음

기술

레벨	기술명	속성
-	박치기(ずつき)	노멀
-	깜빡잊기(ドわすれ)	에스퍼
-	잠자기(ねむる)	에스퍼

후시기바나(X)



타입 1. 풀 2. 독

진화 후시기다네(フシギダネ)L16→후시기소오(フシギソウ)L32→후시기바나(フシギバナ)

기술

레벨	기술명	속성
-	몸통박치기(たいあたり)	노멀
-	울음소리(なきごえ)	노멀
-	겨우살이의씨앗(やどりぎのたね)	풀
-	덩굴채찍(つるのむち)	풀
L22	독가루(どくのこな)	독
L30	잎사귀커터(はっぱカッタ)	풀
L43	성장(せいちょう)	노멀
L55	잠가루(ねむりごな)	풀
L65	솔라빔(ソーラービーム)	풀

리저몽(リザードン)(X)



타입 불꽃 2. 비행

진화 히토카게(ヒトカゲ)L16→리저드(リザード)(L36)→리저몽

기술

레벨	기술명	속성
	불꽃	
-	할퀴기(ひっかく)	노멀
-	울음소리(なきごえ)	노멀
-	불꽃(ひのこ)	불꽃
-	노려보기(にらみつける)	노멀
L24	분노(いかり)	노멀
L36	가르기(きりさく)	노멀
L46	화염방사(かえんほうしゃ)	불꽃
L55	불꽃소용돌이(ほのおのうず)	불꽃

카멕스(カメックス)(X)



타입 물

진화 제니가메(ゼニガメ)L16→카메루(カメール)(L36)→카멕스

기술

레벨	기술명	속성
-	몸통박치기(たいあたり)	노멀
-	꼬리치기(しっぽをふる)	노멀
-	거품(あわ)	물
-	물총(みずでっぽう)	물
L24	물고늘어지기(かみつき)	노멀
L31	껍데기로숨기(からにこもる)	노멀
L42	로켓박치기(ロケットズツキ)	노멀
L52	하이드로펌프(ハイドロポンプ)	물

프리저(フリーザー)(X)

타입
1. 얼음 2. 비행

진화
없음

기술

레벨	기술명	속성
-	쪼기(つつく)	비행
-	냉동빔(れいとうビーム)	얼음
L51	눈보라(ふぶき)	얼음
L55	고속이동(こうそくいどう)	에스퍼
L60	하얀안개(しろいきり)	얼음

썬더(サンダー)(X)

타입
1. 전기 2. 비행

진화
없음

기술

레벨	기술명	속성
-	전기쇼크(でんきショック)	전기
-	드릴부리(ドリルくちばし)	비행
L51	천둥(かみなり)	전기
L55	고속이동(こうそくいどう)	에스퍼
L60	빛의벽(ひかりのかべ)	에스퍼





파이어(ファイヤー)(X)

타입
1. 불꽃 2. 비행

진화
없음

기술

레벨	기술명	속성
-	쪼기(つつく)	노멀
-	불꽃의소용돌이(ほのおのうず)	불꽃
L51	노려보기(にらみつける)	노멀
L55	고속이동(こうそくいどう)	에스퍼
L60	갓버드(ゴッドバード)	비행

카이류

타입
1. 드래곤 2. 비행

진화
미니류(ミニリュー)L30→하크류(ハクリュー)L55→카이류

기술

레벨	기술명	속성
-	휘감기(まきつく)	노멀
-	노려보기(にらみつける)	노멀
-	전자파(でんじは)	전기
-	고속이동(こうそくいどう)	에스퍼
L35	내던지기(たたきつける)	노멀
L45	용의분노(りゅうのいかり)	드래곤
L60	파괴광선(はかいこうせん)	노멀



더 강력한 기술들은 대부분 기술머신(わざマシン) 혹은 비전머신(ひでんマシン)을 사용해서 캐릭터에게 가르칠 수 있다. 아이템 기술머신을 사용해서 캐릭터에게 기술을 배우게할때, 배울 수 있는지(おぼえられる), 배울 수 없는지(おぼえられない)가 표시된다.



ARCADE

자신만의 색(ISM)을 찾아 대전의 길을 떠나는

스트리트 파이터 ZERO 3

送舊迎新(송구영신) - 오래된 시스템은 버리고 새 시스템을 연다

ISM셀렉트와 가드 크러시라는 새로운 시스템은 「제로 3」를 다양하고 공격적인 대전으로 변화시켰다. 이에 이번 공략도 캐릭터마다 방어적인 면보다는 공격적인 면을 중점적으로 연구하였다. 지난달에도 간단하게 각 캐릭터의 기술과 함께 ISM의 성능에 대해서 설명했지만 이번 공략에는 몇 가지 중요한 요소를 추가하였으며, Z-ISM을 기본으로 공략하였다.

제작사 : 캡콤
장 르 : 격투액션
발매일 : 발매중

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드



나는 나, 나만의 이즘(ISM)을 선택하자



나만의 것을 선택하자



코믹한 등장 장면

ISM이란? 주의, 학설, 이즘(doctrine), ~풍(예 : modernism(현대풍))의 뜻을 담고 있다. 스파 제로 3에서의 이즘 시스템은 확실하게 그 성능이 구분되어 같은 캐릭터라고 해도 다른 형태를 취한다.

단순하며 간단한 X-ISM



간단한 것이 특징



약 공격후 강P로 연계된다

X-ISM은 쉽게 이해할 수 있다는 것이 장점. 통상기의 파워가 Z-ISM에 비해 1.5배 강하고 판정도 강하다. 따라서 여러 기술의 성능을 확인하기 위해서는 X-ISM이 가장 편하다. X-ISM에서 콤보 게이지는 슈퍼 콤보밖에 사용하지 않으며 공격력은 Z-ISM의 3레벨보다도 높아 일격 필살의 성격이 강하다. 또 슈퍼 콤보는 캐릭터마다 하나밖에 없어 타이밍이 일정하다는 것은 아쉽지만 게이지가 모이는 속도가 Z-ISM에 비해 1.5배 빠르기 때문에 한 라운드에서 2번 정도 슈퍼 콤보를 사용할 수도 있다.

X-ISM에서는 제로 카운터나 공중 가드, 지상 낙법을 사용할 수 없다. 방어적인 면에서 문제가 있어 보이지만 Z-ISM이나 V-ISM에 비해 가드 파워 게이지가 길게 설정되어 있어서 어느 정도 도움이 된다. 어떤 면에서

공중보다도 지상에서 능력을 발휘할 수 있는 ISM이다. X-ISM은 지상에서 통상기로 견제하면서 상대가 점프해 오면 대공기로 상대방의 에너지를 확실하게 없애면서 허점을 찾아내어 슈퍼 콤보로 승부를 결정하는 스타일이다.

X-ISM은 다른 ISM에 비해서 캐릭터에 따라 통상기, 필살기, 이동 성능에 변화가 많다. 커맨드 입력이 변하고 판정이 변하는 통상기도 있다. 단, 레버 뒤 입력 기술(원, 근거리 고정 통상기)이 없다. 하지만 다른 ISM에 비해 없는 기술이 많고 전략의 폭이 좁아 간결하고 경쾌한 스타일을 지향하게 된다. 대신 X-ISM에서만 가능한 기술이 있다. 연타 가능한 약기술에서 상, 하단 강P로 체인 콤보처럼 이어지는 것이다. 사용 방법은 약P나 약K 연타가 가능한 상황에서 약K + 강P를 동시에 누르면 OK. 대미지 면에서 그다지 뛰어나진 않지만 강P는 캔슬이 가능해서 확실하게 연속 공격을 만들 수 있다. 실전에서 많이 쓰이는 X-ISM의 특권이다.

중간, 평균적인 Z-ISM



중간만 가도 살아남는다. Z-ISM





제로 카운터 후에는 콤보로 연결되는 경우가 많다

Z-ISM은 제로 시리즈의 시스템을 계승하였다. 제로 카운터나 공중 가드, 그리고 지상낙법등의 기본적인 성능을 사용할 수 있다. 게이지의 사용 방법이나 배분도 스스로 결정할 수 있어서 자신만의 스타일을 쉽게 만들 수 있다. 슈퍼 콤보 게이지는 슈퍼 콤보나 제로 카운터에 이용되며 게이지가 모이는 스피드는 다른 ISM에 비해 다소 늦지만 약, 중, 강버튼으로 소비 레벨을 결정할 수 있다.

침착하게 자기의 페이스를 유지하면서 게임을 이끌자. 공중 가드가 있어 점프 공격도 안정적이고 캐릭터마다 2가지 이상 가지고 있는 슈퍼 콤보로 연결되는 연속기도 강력하다. 방어적인 면에서도 제로 카운터가 있기 때문에 강력하다.

다양하고 변칙적인 V-ISM



변태적인 캐릭터 집합소, V-ISM

V-ISM의 특징은 통상기의 원, 근거리 공격을 레버 뒤 + 버튼 입력으로 어디에서든지 사용할 수 있다는 점이다. 이 경우 상대가 멀리 떨어져 있더라도 근거리 공격이 가능하다. 게이지는 오리지널 콤보와 제로 카운터에 사용되며 슈퍼 콤보를 사용할 수 없다는 점이 Z-ISM과의 최대 차이점이다. 오리지널 콤보나 제로 카운터는 게이지가 50%이상 있어야 사용할 수 있으며 게이지가 모이는 속도는 X-ISM과 거의 같지만 게이지 소비율이 높은 편이다.

V-ISM에서는 이동 스피드가 다른 ISM에 비해 빠르나 공격력이 낮고 한방기가 없는 것이 약점이다. 오리지널 콤보는 연속기로 사용되기보다는 그 자체로 강력한 위력을 보인다. 슈퍼 콤보가 없기 때문에 연속기에 의한 대미지보다는 통상기나 필살기로 가드 크러시를 유도하면서 화면 끝으로 상대를 몬 다음 오리지널 콤보로 마무리를 짓는 패턴이 주로 사용된다.

V-ISM만의 오리지널 콤보



분신과의 합동공격 오리지널 콤보

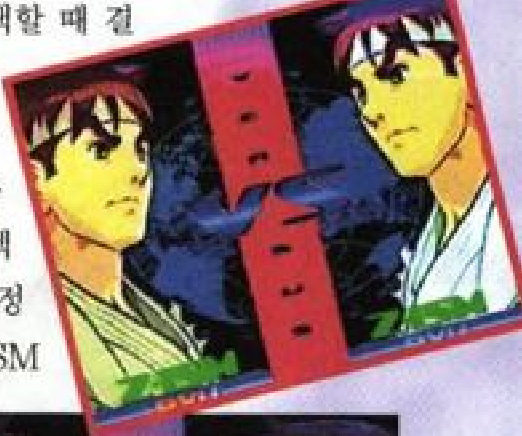


약, 강버튼에 의해 분신과의 거리가 변화한다

V-ISM에서 게이지가 50%이상 모였을 때 약P+약K, 중P+중K, 강P+강K를 동시에 누르면 발동한다. 아무때나 발동할 수 있지만 통상기 캔슬후나 가드 경직 중에는 사용할 수 없다. 발동하는 순간 3개의 분신이 발생하여 캐릭터의 움직임을 차례 차례로 따라하며 가장 마지막에 있는 분신만이 공격 판정을 가진다. 이 분신과 본체의 합동 공격으로 연타를 가하는 것이 오리지널 콤보의 기본. 그리고 오리지널 콤보를 발동시 버튼의 강, 약으로 분신과 본체의 거리를 조정할 수 있다. 약P+약K는 좁고, 강P+강K는 넓다. 분신의 공격력은 본체의 절반 정도이고 가드 크러시 수치는 본체와 거의 같다. 분신의 공격은 히트경직과 가드경직이 짧다는 특징을 갖는다. 오리지널 콤보 발동 직후는 무적이지만 그 이후에는 가드되지 않는다. 상대의 공격을 맞는다면 그 즉시 강제로 오리지널 콤보는 해제되며 50%의 게이지가 소비된다.

2P 컬러 선택 방법

의외로 게이머들이 잘 모르고 있는 것이 2P컬러 선택 방법이다. 일반적인 제로시리즈는 킥버튼으로 2P컬러를 선택하지만 이번 제로3는 캐릭터를 선택할 때 결정하는 것이 아니라 ISM셀렉트시 결정한다. ISM





ISM별 성능 분석표

	X-ISM	Z-ISM	V-ISM
공중 가드	불가능	가능	가능
제로 카운터	불가능	LV 1 소비, 가드 게이지 1 소비	50% 소비, 가드 게이지 1 소비
지상 낙법	불가능	가능	가능
가드 게이지	Z-ISM보다 1개 많음	캐릭터에 따라 틀림	Z-ISM과 같음
게이지 모이는 속도	Z-ISM보다 1.5배 빠름	조금 느림	X-ISM과 같다
공격력	가장 높다	X-ISM과 비슷하다	가장 낮다
이동 스피드	Z-ISM보다 빠르다	가장 느리다	가장 빠르다
통상기	거리에 따라 변화한다	캐릭터마다 틀리지만 기본적으로 거리에 따라 변화한다	← + 버튼으로 근거리용 기술이 나온다
게이지의 이용처	슈퍼 콤보	슈퍼 콤보, 제로 카운터	오리지널 콤보, 제로 카운터
비고	캐릭터에 따라 기술, 이동력이 변화한다	전작과 거의 비슷하다	슈퍼 콤보를 사용할 수 없다

하나하나에 1P, 2P컬러가 있어 한 캐릭터당 모두 6가지의 복장이 준비되어 있다.



■카운터 히트



카운터 히트 후



가볍게 추격타가 들어간다

「제로3」에는 카운터 히트라는 시스템이 도입되었다. 상대가 공격해오다가 이쪽의 공격을 맞았을 때 발생하는 특수한 히트 공격이 바로 카운터 히트다.

공격은 크게 공격 판정이 나올 때까지의 공격 모션과 공격 판정 발생 후 보통 상태로 돌아갈 때까지 따라오는 모션으로 나뉜다.

기본적으로 카운터 히트 발생은 공격 모션에 공격을 맞출 경우로 한정되어 있으며 공격 판정이 사라져 버린 후의 다음 동작에 카운터를 얻는 기술은 적다. 예로 승룡권의 공격 판정이 생긴 후 내려오는 동작에는 카운터가 발생하지 않는다. 실제로 카운터를 얻으면 어떻게 변화가 일어나는 것일까? 카운터의 효과는 기본적으로 카운터 공격이 성공한 측의 공격 내용에 따라서 변화한다. 약, 중 공격, 필살기, 점프 공격 전반에 걸쳐 지상의 상대에게 카운터 공격이 들어갔을 경우 상대방의 경직 시간이 길어져 바로 연속기가 쉽게 들어갈 수 있다는 메리트가 생긴다. 파동권의 경우 점프공격이 성공했을 경우 카운터 효과로 인해 지상 기술의 연결이 쉬우며 보통 연결되지 않던 기술들이 연속기로 가능하게 된다. 지상에서는 강공격으로 카운터가 들어갔을 경우 상대는 높이 뜨게 된다(이때 바로 움직일 수 있다면 추격타를 노릴 수 있다). 또한 공중에 떠있는 상대에게 카운터 공격이 들어가도 역시 높이 뜨게 된다(평상시보다도 높이 뜨기 때문에 쉽게 추격 공격이 들어간다). 카운터의 또다른 효과 중에 하나는 대미지가 오른다는 것이다.

공중 낙법





몸이 번쩍이며 뒤로 반전하는 후방 공중 낙법

스파 제로 3에는 공중 가드가 재등장되어 공중전이 보다 격해졌다. 이에 공중전 일변도로 대전이 벌어지는 것을 방지하기 위한 시스템이 바로 공중 낙법이다.

우선 공중 낙법은 특수하게 공중으로 날려 버리는 기술로 특수한 다운 속성을 지닌 공격을 받았을 때 사용할 수 있다. 낙법을 사용할 수 있는 상황은 지상에서 카운터 하단 강킥을 제외한 강공격을 맞았을 때와 공중에서 통상기에 의한 카운터 공격을 받았을 때이다. 카운터를 맞으면 다운되기 때문에 낙법을 취할 수 있다. 카운터 이외의 공격은 확실하지는 않지만 여러 가지 조건이 붙는다. 예로 캐미의 캐논 스파이크는 다운 속성을 가지고 있지만 통상 낙법을 취할 수 없다. 하지만 공중에서 캐논 스파이크를 맞는다면 낙법을 취할 수 있다. 그 외에도 비슷한 기술이 여럿 있으며 공중에서 히트된 경우에는 낙법을 취할 수 있는 경우가 존재한다.

공중 낙법의 사용법



레버 중립 공중 낙법의 경우

○그대로 떨어진다



공중 낙법 커맨드는 공중에서 공격을 받아 지상으로 낙하하기 전까지 펀치 버튼을 2개이상 누른다. 이때 레버와 함께 입력하면 형태가 변하는데 레버가 앞, 뒤는 공중에서 1회전 한 후 천천히 지상으로 떨어진다. 앞은 상대와 그다지 떨어지지 않은 위치에 착지하며, 뒤는 상대로부터 떨어진 위치에 착지한다. 레버가 중립은 그 장소에서 그대로 떨어진다. 앞, 뒤로 입력하는 것에 비해 매우 빨리 착지한다. 기본적으로 레버 뒤나 중립을 입력하면서 공중 낙법을 사용하는 것이 현명하다.



○지상 낙법의 경우 하단 킥에 약하다

공중 낙법을 취한 순간은 완전 무적이 되므로 낙법을 취하는 타이밍도 중요한 포인트로 작용한다. 상대가 점프공격으로 공격해 오면 바로 낙법을 취하고, 지상에서 공격하면 조금 늦추는 타이밍으로 낙법을 이용하면 무사히 피할 수 있다.

가드 크러시



가드 크러시가 되면 괴로운 표정을 짓는다



가드 게이지는 1단계 이하로는 줄어들지 않는다

제로3의 신 시스템으로 대전에 대단한 영향을 미친다(킹오파 97의 시스템을 잘 알고 있는 사람은 이해하기 쉽다). 가드 크러시의 존재로 상대의 가드를 붕괴시키는 전법이 주류를 이룰 것으로 예상된다. 가드 크러시를 피하는 몇 가지 테크닉을 설명해 보겠다. 우선 가드 파워 게이지의 감소량을 적게 하기 위해 다음 두 가지가 많이 이용된다.

① 하단 가드를 최대한 피한다. 상단 가드가 가능한 공격을 하단 가드로 막으면 게이지가 대폭 하락한다.

② 공격이 신체에 닿기 직전에 가드한다. 이것은 「스파3」나 「스파3 세컨드 임팩트」의 브록킹과 비슷하다고 보면 된다. 공격 직전에 성공적으로 가드하면 전신이 빛난다. 이것은 게이지의 감소량을 억제할 수 있지만 가장 위험한 방법이기도 하다.

가드 크러시를 당하게 되면 우선 놀라지 말고 레버를 좌우로 흔들고 버튼을 연타하면 가드 크러시 시간을 단축할 수 있다.

캐릭터 공략

(ⓧ는 X-ISM에서만 사용가능, ※는 X-ISM용 슈퍼 콤보, ☆은 게이지가 3개 필요하다)



통상기가 강한 카링은 홍련권으로 홍련권에서 파생하는 연계기가 매우 다양하다. 지상에서 주로 사용하는 기술은 하단 약K, 중P, 하단 중P 등이 견제로 사용되며 캔슬이 가능하여 홍련권으로 연계를 할 수 있다. 하단 강P와 강P는 판정이 강하기 때문에 대공기로 성능을 발휘한다. 하단 중K의 경우에는 리치가 길지만 캔슬되지 않기 때문에 견제기로 사용할 수 있다. 카링은 ISM에 따라 그다지 큰 성능 차이는 없다. 단, 신월류 황왕권이 사용될 수 있는지의 차이다.

홍련권 ↓↘→P
(이후 여러 기술로 파생)

돌진계 필살기로 추가 입력으로 2단, 3단 공격으로 변한다. 추가 입력은 버튼과 레버의 조합으로 여러 가지 기술로 파생된다. 연속기로 사용되는 기본 루트는 강홍련권 ⇢ 강홍련권 ⇢ 강무진각으로 무진각으로 띄운 후 추가 공격을 할 수 있다.

무진각 →↓↘K

아키라의 연환퇴와 같은 기술. 2번째 공격을 맞으면 상대를 높이 띄우게 되고 이때 추격 공격이 가능하다. 추격 공격은 하단 강P, 신월류 황왕권 등이 확실하며 때로는 공중 던지기도 가능하다. 단발기보다는 홍련권 연계로 사용하자.

열섬파 ↓↘→↗K

양손을 넓히며 공중에서 공격해 오는 열섬파는 중단 공격이다. 공격 발생 속도가 느려 자주 사용하지 않는다. 상대와 약간 떨어진 곳에서 움직임을 봉쇄하기 위한 견제기로 기습적으로 사용하는 기술이라고 할 수 있다. 너무 접근해서 사용하면 상대의 뒤로 넘어가는 경우가 빈번하기 때문에 주의가 필요하다.


중단공격인 열섬파

붕장 →↓↘P

폴의 붕권처럼 내지르는 기술로 리치가 짧아서 단독으로 사용하기엔 무리가 따른다.

열첨정 ←↓↙+P+P

팔꿈치로 2단 가격한다. 연속기로 마무리용이다.

야차반 상단 ↓↙←P
야차반 하단 ↓↙←K

카링이 자세를 잡은 후 그 곳에 상대의 공격이 닿으면 자동으로 반격을 가하는 외문계 기술. 상단은 슈퍼 콤보 이외의 필살기와 상단 통상기, 그리고 점프 공격을 반격할 수 있다. 야차반 하단은 하단 통상기만을 반격할 수 있다. 이 기술을 사용하기 전에 상대의 버릇을 파악하는 것이 선행되어야 한다.


반격기인 야차반

에어건 토우 킥 →중K

특수한 중단 기술.

황웅던지기 레버 1회전 K

무릎 가격후 떨구는 커맨드 잡기.

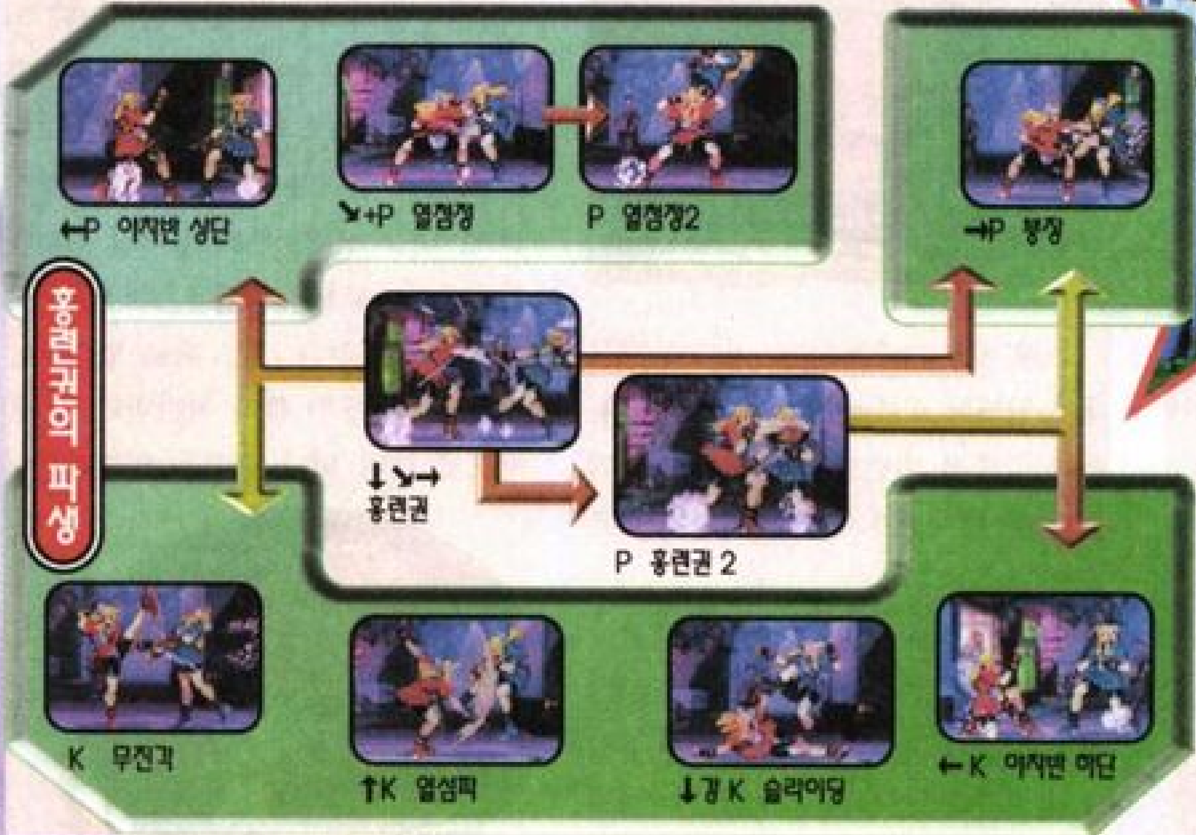
※ 신월류 신비 개벽 ↓↘→↓↘→P

홍련권을 연속으로 사용하는 돌진계 슈퍼 콤보. X-ISM과 Z-ISM에서 레벨3으로 사용하면 무적 시간이 길다. 레벨 2에서는 무진각으로 마무리하기 때문에 추격 공격을 가할 수 있다.

신월류 황왕권 ↓↘→↓↘→K

두 손을 공중으로 휘두르며 날아오르는 대공계 슈퍼 콤보로 킹오파의 크리스 것과 비슷하다. 지상에 있는 상대에게는 맞출 수 없지만 대공기로서의 성능은 뛰어나다. 특히 LV2이상이라면 연타 수가 상당히 증가하며 무진각에서 간단하게 연속기로 사용할 수 있다.











사가트

과거 제왕으로 불리던 사가트는 전체적으로 전작에 비해 성능이 다운되었다. 리치가 긴 것이 장점인 사가트는 중P나 강P, 약K 등의 견제기와 대공기인 강 타이거 블로우의 능숙한 사용여부가 승패의 열쇠. 다만 너무 빨리 사용하면 공중가드를 당할 수 있으므로 주의가 필요하다. 근접 강P는 캔슬이 가능하기 때문에 강 블로우로 연결할 수 있으며 모두 히트시에는 8히트를 노릴 수 있는 강력한 콤보다. 그러기 위해서는 타이거 쇼트와 그랜드 타이거 쇼트를 사용하여 상대의 점프공격을 유도하는 것이 중요하다. X-ISM이나 V-ISM이라면 하단 중K가 캔슬된다.

타이거 쇼트 ↓↘→P

상단 장풍계 기술로 약, 중, 강에 따라 발사 속도가 다르다.

그랜드 타이거 쇼트 ↓↘→K

타이거 쇼트와 성능은 같으며 하단으로 나가는 것이 특징.

타이거 블로우 →↓↘P
(Ⓧ : 타이거 어퍼컷)

판정이 뛰어난 것이 특징. 공중가드를 당할 수 있지만 첫 타격 판정이 히트되면 다단 히트 할 수 있다.

타이거 크러시 →↓↘K
(Ⓧ : ↓↘→↗K)

대공 능력은 그다지 뛰어나지 않지만 발생이 빠르다. 전진형 기술.



뛰어난 대공성능을 발휘하는 타이거 블로우

페이크 킥 중K 2연타(X불가)

견제기인 중킥의 페이크 모션 기술.



발생이 빠른 타이거 크러시

어글리 차지 ↓↘→S
(1게이지 사용, Z전용)

사용순간 적의 공격을 받지 않는다.

※ 타이거 제노사이드 ↓↘→↓↘K

주로 연계기의 마무리에 사용한다.

타이거 캐논 ↓↘→↓↘→P

연계가 잘 되지 않아 심리전에서 사용하거나 상대가 장풍을 사용할 때 사용하자.

타이거 레이드 ↓↙←↓↙←K

견제용 슈퍼 콤보. 사카트의 슈퍼 콤보중 가장 뛰어난 성능을 보인다.

연계기

■점프 강킥 ··· 강손 ··· 타이거 레이드



■점프 강킥 ··· 하단 중손 ··· 타이거 레이드 또는
■점프 강킥 ··· 하단 중손 ··· 타이거 제노사이드
■(구석에서) 점프 강킥 ··· 중P ··· (중)타이거 블로우··· 타이거 블로우
■(구석에서) 점프 강킥 ··· 중P ··· 강(중)타이거 블로우 ··· 슈퍼 콤보



단



참공각

모든기술이 리치가 짧아 접근전을 펼쳐야 하며 몰았을 때에는 판정이 좋으면서 중단공격인 강P를 사용하자. Z-ISM에서 오리지널 콤보는 전작보다 사용하기 까다로워졌다.

아도권 ↓↘→P

장풍계 공격이지만 화면 끝까지 나가지 않는다. 기술 자체에도 딜레이가 크기 때문에 선뜻 사용을 주저하게 된다.



나가다 마는 아도권

승룡권 →↓↘P

대공기술이지만 류, 켄의 것보다 당연히 판정이 나쁘며 무적 시간도 짧다.

참공각 ↓↙←K
(Z-ISM, V-ISM 공중 가능)

가드되면 반격을 받지만 공격력이 높다. 연속기로는 사용하기 어려우며 단발기로 사용하자.

전도(후도) 도발 ↓↘→ 또는 ↓↙←S

도발용 기술.

최강류 방어 가드시 →PPP
(Ⓥ에서만 가능)

V-ISM 한정기술. 가드 경직 중에 커맨드를 입력하면 상대가 밀려난다.

※ 필살 무뢰권 ↓↙←↓↙←K

X-ISM에서는 이 기술이 슈퍼 콤보가 된다. 상대의 딜레이를 노려서 사용하자. 대공계 기술로도 쓸만하다.



그나마 강한 기술 필살 무뢰권

진공 아도권 ↓↘→↓↘→P

아도권이 다단 히트하는 형태. LV이 높을수록 사정거리가 늘어나지만 리치가 짧은 경우 반격, 카운터, 연속기용으로 좋다.



진공 아도권

승룡열화 ↓↘→↓↘K

승룡열파와 비슷하나 앞으로 전진하지 않는다.

도발 전설 ↓↘→↓↘→S

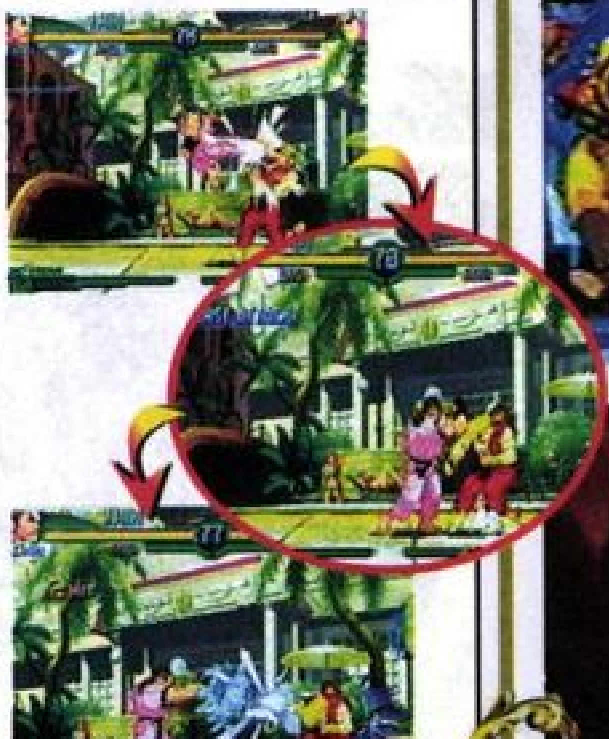
연속으로 회전하는 이동 기술. 여러 가지 도발을 가한다.

☆ 도발 신화 ↓↙←↓↙←S

LV3용 슈퍼 콤보로 꽤 긴 시간 동안 모든 버튼으로 도발을 감행한다.

연계기

■점프 강K ··· 하단 강P ··· 진공 아도권



■점프 강K ··· 하단 강P ··· 필살 무뢰권

가이



가이는 이동속도가 빠르고 대쉬를 소유하고 있어 이를 잘 활용하자. 중단이나 하단의 이지선다가 강하며 접근전에서는 머리깨기(중단)와 하단 K, 잡기의 이지선다를 걸며 원거리 전에서는 대쉬공격인 영구(하단)와 수수(중단)를 노리고 상대가 승룡권같은 기술로 반격을 시도하면 질구(대쉬캔슬)를 사용하여 빈틈을 노리자. 원거리전에서는 무신 이즈나 떨어뜨리기도 쓸만하다.

붕산두 ↓↙←P

강 또는 중 붕산두는 발생 속도가 느리므로 캔슬을 노리기 위해서 약 붕산두를 주공격으로 삼자.



공격의 핵심이 되는 붕산두

무신 선풍각 ↓↙←K

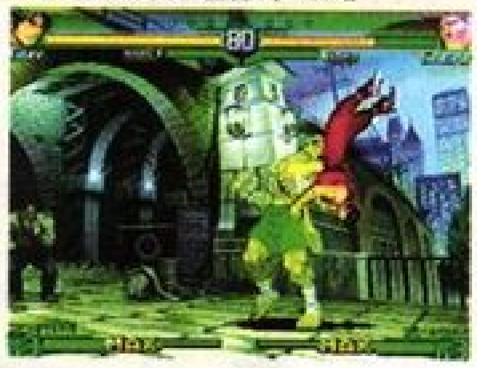
강력한 대공기로 다단 히트한다. 상대가 넘어지므로 캔슬기로도 쓸만하다.



대공기인 무신 선풍각

무신 이즈나 떨어뜨리기 ↓↘→P 후 P

점프 거리를 조절할 수 있다. 상대가 화면 끝에 있으면 던질 수 없다.



무신옥경권 약P, 중P, 강P, 강K

이권 → 보디 블로우 → 팔꿈치 공격 → 뛰어차기로 이어지는 특수한 제로 콤보. 특히 사가트의 타이거 킥같은 기술을 막으면 하단 상태가 되는데, 이때 무신옥경권을 맞추면 무신 팔쌍권으로 연계가 된다.

질구 ↓↘→ 약K 후 K
영구 ↓↘→ 중K 후 K
수수 ↓↘→ 강K 후 K

약, 중, 강을 가리지 않고 처음에는 대쉬하며 K를 다시 누르면 각각의 동작으로 변화한다. 약K는 공격하지 않고 정지하는 질구로, K는 슬라이딩의 영구로, 강K는 날라차기(수수)로 변화한다. 공격 후에는 딜레이가 크다.



슬라이딩 공격

머리깨기 →중P

발생 속도가 빠르고 대미지도 많지만 상대가 먼저 움직이게 된다.

카마이다치 ↘강K

특수기. 왼발로 뛰어 차 오른 후 후방으로 돌며 착지한다.

엘보 어택 공중에서 아래 방향 + 중P

타이밍을 조절할 수 있다.

무신류 등배던지기 K던지기시 →, ↑, ←+PP

K던지기 중에 입력하면 뒤로 집어던진다.

※ 무신 무쌍연예 →↘↓↙←→↘↓↙←P

X-ISM에서 사용 가능한 슈퍼 콤보. LV3용 기술.

무신 팔쌍권 ↓↘→↓↘P

전방으로 점프하면서 약P로 공격하고 맞으면 연속공격으로 이어진다.



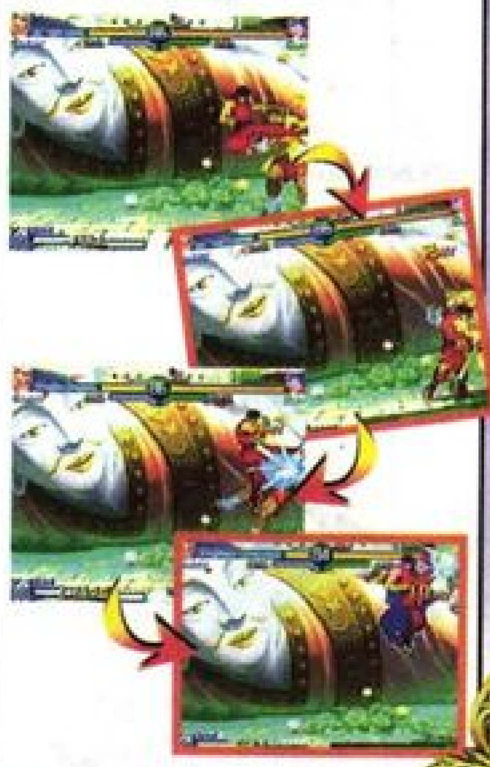
쉽게 연계가 되는 무신 팔쌍권

무신 강뇌각 ↓↘→↓↘K

돌진하면서 연속공격을 퍼붓는다. 마지막 일격에 맞으면 상대는 멀리 튕겨져 나간다.

연계기

- ■강P → 강 무신 선풍각
- ■(구석에서) 점프 중K → 중P → 강 무신 선풍각 → 무신 팔쌍권(여기까지는 중량급 한정)



- ■점프 중K → 중P → 강P → 약 붕산두, 강 무신 선풍각, 무신 강뇌각

고우키



빠른이동 스피드와 다채로운 성능의 기술이 특징 카운터 기술, 중단기, 다단콤보, 공중필살기, 이동기술 등의 완벽한 기술계캐릭터라고 할수있다.

호파동권 ↓↘→P

발생이 빠르고 약P나 K 캔슬에서도 연계가 가능하다.

균열 파동권 →↘↓↙←P

호파동권에 비해 파워는 강하나 딜레이가 매우 크다.

호승룡권 →↓↘P

류에 비해 판정이 강하고 다단 히트율이 높다.

용권 참공각 ↓↙←K

연속기로 연결하기가 매우 쉬운 기술. 상대가 서 있으면 약K 캔슬후 연결된다. 첫 기술이 히트하면 뒤 기술이 공중에서 다단 히트한다.



용권 참공각

아수라 섬공 →↓↘ 또는 ←↓↙ + PPP 또는 KKK

구석에 갇혔을 경우 사용하는 이동 기술. 무적 시간은 존재하지만 나오기까지 시간이 걸린다.

백귀습 ↓↘→↗P 후 공중에서 P 또는 K (ⓧ : 불가능)

돌면서 공중으로 점프한 후 손으로 공격하는 중단기나 내려와서 하단공격으로 이지선다를 걸 수 있다.

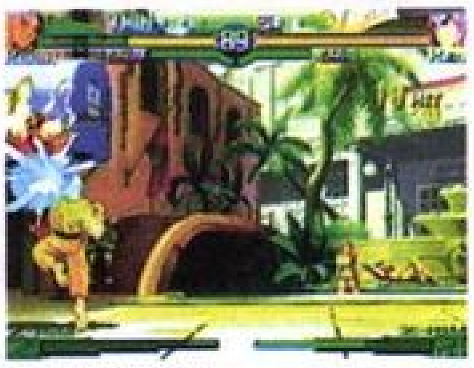
두개파살 →중P

하단 가드가 불가능한 중단기술로 오리지널 콤보에서 그 위력을 발휘한다.



전작에 비해서 달라진 점은 거의 없으며 강력해진 통상기로 가드 크러시를 노리는 것이 변경점이라면 변경점. 강킥 계열이 리치와 판정면에서 좋아 견제용으로 좋으며 강공격들이 가드 게이지를 많이 깎으므로 가드 크러시를 노리자. 가드 크러시 후 강력한 연속기로 승통을 끊어 놓는다면 「제로3」의 켄마스터라고 할 수 있다. 구석에서 킥잡기 후에 추격타를 먹일 수 있다. 하단 약P와 약K는 연타가 가능하며 또 서로 교환되어 연계(?)가 가능하다.


K잡기 후


강 승룡권이 가능하다

파동권 ↓↘→P

화면 끝까지 나가며 딜레이가 커 통상기 캔슬후 사용하는 것이 기본. 주로 하단 중K 캔슬 후 사용한다.

승룡권 →↓↘P

대공기. 강승룡권은 모두 히트되면 강하지만 첫발만 맞으면 상대가 다운되지 않아 주의가 필요하다.

용권 선풍각 ↓↙←K

히트후 다단으로 맞는다. 상대가 공중에서 맞으면 추격타를 먹일 수 있다.

번개 발꿈치깨기 →중K

중단 기술. 하단 방어는 불능.

전방 전신 ↓↙←P

이동 기술로 파동권류를 피한다. 버튼에 따라서 이동거리가 틀리다.

전도 ↓↘→S

도발용 기술.

뒤로 회전차기 →강K

리치가 길고 판정이 좋으며 가드 크러시 게이지를 많이 없앤다. 발생 시간이 약간 느린 것이 단점.

※ 승룡열파 ↓↘→↓↘P

콤보용으로 쓴다. 약간의 무적 시간이 있어 카운터로 처리되는 경우가 많다.

신룡권 ↓↘→↓↘K

대공용으로 뛰어난 기술. 히트시에 버튼을 연타하면 공격 회수와 대미지가 증가한다.


엄청난 히트 수를 보이는 신룡권

☆ 질풍 신뇌각 ↓↙←↓↙←K

LV3 전용 필살기. 연출이 상당히 멋지며 LV3답게 에너지도 많이 단다.


연출이 멋진 질풍 신뇌각

연계기

- ■점프 강K → 하단 중K → 승룡열파
- ■점프 강K → 강P → 질풍 뇌신각



- ■ 약P → 하단 약K → 하단 약P → 승룡열파
- ■ 하단 강P(상대가 점프해 올 때 카운터 히트시) → 공중잡기
- ■ 하단 강P(상대가 점프해 올 때 카운터 히트시) → 강승룡권 또는 공중 용권선풍각

선풍각 →중K

공격이 늦게 나오지만 상대의 하단 킥 등을 뛰어 넘으며 공격할 수 있고 딜레이가 적어 판정이 좋다.

천마공인각 점프 중 ↓중K

급강하 공격기술로 기습적으로 사용한다. 판정이 강하고 중단기술이기 때문에 많이 이용된다.

전방 전신 ↓↙←P(X불가)

이동기술이며 파동권 류를 피한다. 버튼에 따라 이동거리가 틀리다.

※ 순옥살 약P, 약P, →약K, 강K

가드 불능 기술로 통상 기술에서 자동으로 캔슬이 걸린다. 하단 킥으로 상대를 방어하게 만든 후 사용하면 효과적이다.


넌 이미 죽은 목숨이여



멸살 호승룡 ↓↘→↓↘P

약간의 무적 시간이 있어서 카운터로 처리되는 경우가 많다. 멸살 호승룡은 약기술 연타 후 연결된다.

천마 호참공 (공중에서) ↓↘→↓↘P

공중에서 진공 파동권을 사용한다. 상대가 대공기를 사용하려 할 때 쓰면 효과적이다.

연계기

- ■점프 강K → 하단 중K → 멸살 호파동
- ■점프 강P → 강P → 멸살 호승룡
- ■약P → 약K → 약P → 멸살 호승룡 또는 멸살 호파동
- ■하단 강P 카운터 히트시 → 공중 용권 선풍각 또는 천마 호참공
- ■점프 강P → 하단 강P → 용권 참공각 → 멸살 호승룡






타이밍이 어렵다

멸살 호파동 →↘↓↙←→↘↓↙←P

대미지는 적지만 그만큼 위험도 적은 슈퍼 콤보다.



류



켄과 더불어 스파 시리즈에 빠지지 않고 등장하는 국민적 캐릭터. 하단 중K는 리치가 길면서 딜레이도 작고 필살기로 연계가 가능하다. 강 파동권으로 연계하거나 상대의 움직임을 봉쇄하는 데 매우 좋다. 대공기로 승룡권도 좋지만 공중 가드가 가능하기 때문에 하단 강P를 대공기로 사용한 후 지상에서 하단 강K나 파동권으로 심리전으로 이끄는 방법도 추천할 만하다.



켄 VS 류일 경우 오프닝이 재미있다

파동권 ↓↘→P

켄보다 딜레이가 크며 주로 중K 캔슬 후 사용한다. 약, 중, 강 파동권의 다른 점은 속도와 공격력이다. 강 파동권을 근접에서 맞추면 상대를 불타게 만든다.



불멸의 기술 파동권

승룡권 →↓↘P

공격이 나오기까지는 전신 무적으로 뛰어 오르기 전에는 상반신 무적, 그리고 상승 중에는 전신 무적이 된다. 대공 기술로 파동의 자세와 섞어 사용하면 재미있다.



불멸의 기술 2. 승룡권

용권 선풍각 ↓↙←K(공중 가능)

하단 중K 후 캔슬이 걸린다. 공중에서도 사용할 수 있으며 하단 중K 캔슬 중 용권 선풍각후 상대방 뒤로 떨어지기 때문에 승룡권을 사용하면 상대에게 혼란을 줄 수 있다.

균열 파동권 ←↙↓↘→P

파동권의 강화판.

쇄골깨기 → 중P

쇄골깨기는 전작에 비해 능력이 향상되었다. 히트시켜도 경직시간이 길어 반격을 받을 정도였지만 「제로3」에서는 밀려나서 거리가 멀어지기 때문에 반격을 받지 않는다. 주로 점프 공격 후 쇄골깨기나 하단 K로 이지선다를 만들 수 있다.

선풍각 →중K (X불가)

쇄골깨기와 마찬가지로 전작에 비해 능력이 향상되었다. 중단 공격.

파동의 자세 ↓↘→ S (X불가)

페인트 기술로 파동권 자세만 취한다. 이 자세로 상대의 점프 공격을 유도할 수 있다.

정중 2단 찌르기 →강P (Z불가)

밀착된 상태에서 사용하면 2단 히트한다. 가드시켜도 딜레이가 적으며 1칸 정도의 가드 파워 게이지를 없앨 수 있다.

※ 진공 파동권 ↓↘→↓↘→P

여러 발의 기공탄이 일체화되어 큰 파동권을 발사한다. 공중에 있는 상대에게는 공중 가드가 가능하며 최대 3히트밖에 되지 않는다.

공중 용권 선풍각 ↓↙←↓↙←K

그 자리에서 고속 회전하며 공격 범위 안에 들어온 상대에게 연속 선풍각으로 대미지를 준다. 중K에서 연계가 가능하다.



고속 회전기 공중 용권 선풍각

☆ 멸승룡권 ↓↘→↓↘K

약간의 무적 시간이 있어서 카운터로 처리되는 경우가 많다.



멸승룡권

연계기

- 점프 강K ⋯ 하단 중K ⋯ 진공 파동권
- 점프 강K ⋯ 하단 약K ⋯ 하단 강P ⋯ 진공 파동권
- (화면 끝에서) 점프 중P ⋯ 중P ⋯ 진공 용권 질풍각
- 하단 약P ⋯ 하단 약K ⋯ 진공 파동권



로렌트



로렌트는 ISM에 따라 성능이 매우 다르다. X-ISM에서는 통상 점프가 하이 점프 상태로 되며 이동속도가 빠르고 공격력이 높다. Z-ISM의 특징은 새로운 슈퍼 콤보 스틸 레인이 추가된 것. 스틸 레인 후 하단 킥을 맞추면 위로 던진 칼까지 모두 히트하게 된다. X-ISM에 비해 중P의 대공 성능이 줄어들지만 강P가 이를 대신해 준다. V-ISM에서 오리지널 콤보를 사용할 때에는 하단 약K, 하단 중P, 하단 중K 후 캔슬 하이 점프 후 중P 공격으로 연계가 가능하다. 스팅거와 중K로 견제하면서 하이 점프와 메콘 델타 이스케이프를 이용한 기습이 주 공격 패턴이다.

패트리어트 써클 ↓↘→P (3회까지 가능)

3회까지 연속으로 공격할 수 있다. 2회까지 사용후 멈추면 상대와의 거리가 멀어지기 때문에 반격을 받을 확률이 줄어든다.



크리시 수치가 높은 패트리어트 써클

스팅거 →↓↘K 후 K

백 점프 후 공중에서 나이프를 날리는 기술. 약 스팅거는 거의 아래로 강 스팅거는 가장 멀리 던진다. 특징으로는 로즈의 소울 리플렉트로 흡수, 반사되지 않는다.

메콘 델타 어택 PPP, 착지할 때 P

후방으로 점프하면서 착지할 때 P를 누르면 구르면서 돌진한다. 돌진 거리는 약, 중, 강에 따라 조절된다.

메콘 델타 에어레이드 ↓↙← P 후 P

메콘 델타 어택과는 다르게 커맨드를 입력하면 뒤로 구른다. 그 후 다시 P를 누르면 점프 공격을 한다.





낫슈

낫슈는 X-ISM에서 파워가 높고 사용하기도 쉽다. 레버를 항상 1P라면 ↙으로, 2P라면 ↘으로 유지하자. 상대가 지상에 있으면 소닉 붐을, 점프해 오면 썸머를 사용하는 것이 낫슈의 기본 패턴. 대공기로서의 썸머 솔트 셀은 위력이 약해졌으며(같이 맞는 경우가 많다) 커맨드를 모아야 하기 때문에 중P나 중K, 그리고 강K가 도움이 된다. V-ISM에서 강K는 확실한 대공기로 성능을 발휘한다.

소닉 붐 ←모은 후→P

약, 중, 강으로 속도를 조절할 수 있으며 딜레이는 모두 같다.

썸머 솔트 셸 ↓모은 후 ↑K

전작에 비해 위력이 약해져 근접 상태에서 사용해야 이길 확률이 오른다.



약해진 느낌의 썸머

니 바쥬카 대쉬중 K (Ⓧ 불가능)

대쉬 중에 나오는 기술로 발생 속도가 빠르다.



대쉬 기술인 니 바쥬카

스피닝 백너클 →강P

손등으로 공격하는 기술. 상대가 앉아 있다면 헛친다.

점핑 소배트 ← 또는 → 중K

작게 점프하면서 돌려 찬다. 중단 공격으로 적의 하단 공격을 피할 수 있다.

스텝 킥 ← 또는 →강K

기술 자체는 매우 느리지만 레버를 ←로 유지할 수 있다.

퀵 스텝 →→

대쉬 이동 기술.

※ 썸머 솔트 저스티스 ↙모은 후 ↘↓↙↗K

대공계 슈퍼 콤보로 썸머 히트후 공중에서 연속으로 가격한다. 하단 공격도 씹으면서 들어가며 너무 멀리서 맞추면 2번째 썸머에서 가드되는 경우도 생기므로 주의할 필요가 있다.



썸머 솔트 저스티스

소닉 브레이크 ←모은 후 →←→P

소닉 붐+돌진계 기술로 커맨드 입력후 P를 추가 입력하면 소닉 붐이 더 나간다.

크로스 파이어 블릿츠 ←모은 후 →←→K



소닉 브레이크

전진하면서 연속공격을 감행한다. 첫공격인 킥의 타격 범위가 넓지만 무적 시간이 굉장히 짧다.

연계기

- 점프 강K ⋯→ 하단 약P ⋯→ 하단 약K ⋯→ 크로스 파이어 블릿츠
- 점프 중K ⋯→ 하단 약P ⋯→ 하단 약K ⋯→ 소닉 브레이크



- 점프 강K ⋯→ 하단 중P ⋯→ 크로스 파이어 블릿츠 (LV 1한정)
- 점프 강K ⋯→ 강P ⋯→ 소닉 붐

약점이라면 앉아 있는 상대에게는 잘 맞지 않는다.

메콘 델타 이스케이프 ↓↙←K 후 P 또는 K



후방으로 점프한 후 화면 끝까지 날아가서 벽을 차고 다시 상대를 향해 공격한다. 공격할 때 레버로 공격거리를 조절할 수 있다.

페이크 로드 →중K

지팡이를 집고 잠시 동안 떠 있는다. 다운 공격을 할 수 없다.

스파이크 로드 (공중에서) 레버 아래 방향+중K

공중에서 페이크 로드의 자세를 취한다. 점프 궤도가 변화한다.

하이 점프 ↓↑ (X 불가)

지팡이의 탄력을 이용해 뛰어 오르는 이동 기술. X-ISM에서는 보통 점프가 하이 점프로 변화한다.

트릭 랜딩 착시시에 KKK

착시시에 커맨드를 입력하면 앞, 뒤로 구른다.

※ 티크노 프리스너 ↓↘→↓↘→P

지면에 설치한 와이어에 상대가 걸리면 화면 위에서 나타나는 갈고리에 목을 매단다. 잡기 판정을 가진 타격기로 가드되면 가드경직이 있다.



잔인한 기술

마인 스위퍼 ↓↙←↓↙←P

뒤로 구르면서 무수한 수류탄을 던진다. 상대가 수류탄에 맞으면 앞으로 튕기면서 차례 차례로 모든 수류탄에 맞는다. 상대가

점프 공격을 해 올 때 대공기로 사용하자.



콩볶듯 턴다

스틸 레인 ↓↘→↓↘→K

공중으로 여러 개의 나이프를 던진다. 그 후 스팅거, 하단 공격, 점프 중P 등을 히트하면 나이프가 모두 히트된다. 심리전에 자신이 있다면 그 효과는 배가된다.



스틸 레인용 연속기

연계기

- 점프 중P ⋯→ 약P ⋯→ 하단 약P ⋯→ 페트리어트 써클
- 메콘 델타 이스케이프 ⋯→ 약P ⋯→ 페트리어트 써클
- 점프 중K ⋯→ 하단 중K ⋯→ 페트리어트 써클





소돔

잡기형 캐릭터이면서 통상기의 성능도 뛰어나다. 특히 중K의 경우 캔슬이 가능하며, 상대와의 거리는 맞을 듯 말 듯한 거리를 유지하는 것이 최적. 이동속도와 점프 속도가 느린 것이 단점이지만 중단과 하단 반격기, 그리고 뛰어난 성능을 가진 던지기가 있기 때문에 심리전을 만들 수 있는 고수용 캐릭터이다.

지옥 스크레이프 ↓↘→P

돌진형 기술로 판정이 좋다. 중K 캔슬 후 사용하는 것이 소돔의 기본 전법. 단독으로 사용하면 밀접한 상태가 되어 쉽게 반격을 받는다.



돌진형 기술인 지옥 스크레이프

백인 캐치 →↓↘K

잡는 자세를 취하며 상대의 중단 공격이 맞으면 반격할 수 있는 외문 공격. 점프 공격을 반격할 수는 있지만 판정이 약하다.



외문 공격인 백인 캐치

불멸 버스터 레버 1회전 P

한 스텝 뛴 후 착지와 동시에 잡기 범위에 있는 상대를 집어던진다. 기습용 기술로 잡기 모션이 나오기까지 딜레이가 크다는 점이 약점이다.

대홍 버닝 레버 1회전 K

불멸과는 다르게 앞으로 뛰어가며 잡는다.

야그라 리버스 ←↓↙K

하단 기술 반격기로 카운터율이 높다.

턴 워킹 쓰러지기 전에 ↓↙←K

상대의 기술에 맞아 쓰러지다가 착지후 반격한다.

※ 저승의 선물 ↓↘→↓↘→P

지옥 스크레이프로 3회 연속 공격한다. 주로 콤보용으로 사용한다.

천주살 레버 2회전 P

살짝 점프한 후 착지와 동시에 상대를 잡는다. 화면 중앙에서 화면 끝에 있는 상대를 잡을 수도 있다. 기습적으로 사용하자.



범위가 넓은 천주살

연계기

- 점프 강K ··· 하단 강P ··· 저승의 선물
- 점프 강K ··· 하단 강P ··· 지옥 스크레이프



- 점프 강K ··· 하단 강P ··· 대홍 버닝



아돈

긴 리치, 빠른 공격으로 히트 앤드 런 방식의 패턴을 주무기로 삼으며 공수 양면으로 밸런스가 좋다. 필살기보다는 통상기에 주력하자. 점프가 너무 높고 느리기 때문에 점프 공격은 될 수 있으면 자제하고 대공기와 돌진계의 필살기로 연속기의 기회를 잡자. 또 적의 하단 공격을 올리고 공격하는 기술이 많으므로 상대의 하단기를 유도해야 한다. 약P, 약K의 체인은 불가능하다.

저거 토스 →↘↓↙←K

상대의 점프 공격을 노리는 기술로 막히면 딜레이가 어느 정도 생긴다. 버튼에 따라서 착지점이 틀려지며 사이를 벌릴 때 사용되기도 한다.

라이징 저거 →↓↘K

아돈의 주력 대공기로 약 라이징 저거가 유용하다. 대공 능력이 류, 켄의 승룡권보다 뛰어나며 연속기의 마무리로도 좋다.



대공기인 라이징 저거

저거 킥 ←↓↙K (ⓧ 불가능)

커맨드가 변경되었으며 V-ISM에서는 필살기로 취급된다. X-ISM에서는 점프 중에 K로 사용할 수 있어서 통상기로 취급한다.



연계가 쉽다

저거 클런치 →중P

중단기로 가드 크러시 효과가 좋다. 단, 히트 후 캔슬이 불가능하다.

※ 저거 밸리드 어썰트 ↓↘→↓↘P

돌진 성능을 가지며 커맨드 입력후 P나 K를 입력하면 콤보가 약간 변화한다. 연속기, 반격, 카운터용으로 알맞은 슈퍼 콤보.

저거 리벌버 ↓↘→↓↘→K

저거 킥의 연발 기술로 돌진계 기술. 적의 하단 공격을 흘린 후 다단 히트가 가능하다.

연계기

- 점프 중K ··· 중K ··· 라이징 저거
- 점프 중K ··· 중K ··· 저거 밸리드 어썰트
- (화면 끝에서) 약K ··· 강 라이징 저거 ··· 저거 밸리드 어썰트





발록

그다지 뛰어난 연속기가 없고 대신 중P 같은 통상기들이 모두 강력하다. 리치도 긴 편이며 발생 속도도 빠르다. 주로 중P와 같은 견제기로 상대의 움직임을 봉쇄한 후 벽 기술을 이용하는 것이 주요 패턴이다. 빠른 이동 스피드를 이용한 점프 공격 후 하단K나 던지기의 이지선다도 자주 이용된다.

플라잉 바르셀로나 어택 이즈나 드롭 ↓모은 후 ↑K, 벽으로 점프 후 P

상대가 공중에 있을 경우에 한해 접근해서 P를 누르면 던지기로 변한다. 상대가 지상에 있으면 갈고리로 공격한다. 방향 조절이 가능하며 상대가 가드해도 딜레이는 거의 없지만 대공기에 매우 약하다.



재빠른 바르셀로나 어택

백 슬러시 PPP 동시

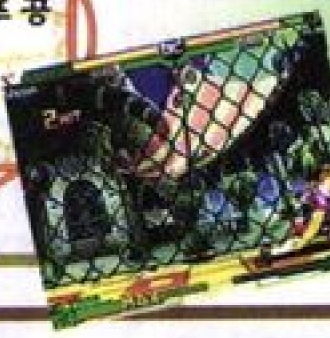
뒤로 덤블링을 하는 회피 기술. 잡히지는 않지만 약간의 빈틈이 존재한다.

쇼트 백 슬러시 KKK 동시

백 슬러시의 단거리 판.

이즈나 드롭 ↓모은 후 ↑K, 상대에게 접근해서 ↓P

상대의 딜레이를 노려서 공격한다. 역시 대공기에 약하다.



롤링 크리스탈 플러시 ←모은 후 →P

앞으로 구르는 동안에도 공격 판정을 가지고 있으며 대공기의 역할도 한다. 또한 상대가 가드를 해도 딜레이가 적다.

스카이 하이 크로 ↓모은 후 ↑P

기술 발동후 P를 연타하면 갈고리를 펼치며 공격력이 오른다. 상대의 점프 공격에 맞추어 사용하는 필살기.

스컬렛 테러 ↙모은 후 →K (V전용)

뛰어난 대공 효과를 발휘한다. V-ISM전용 기술.

벽타기 ↓모은 후 ↑KKK

발록 스테이지에서만 사용할 수 있는 기술. 철창을 기어오른다.

※ 롤링 이즈나 드롭 ↙모은 후 ↘↓↙↗K, 상대에게 접근해서 P

강력한 잡기 기술(발록 스테이지에 한정해서 벽타기 후 KKK). 플라잉 바르셀로나의 강화판으로 기술이 발동한 후에 화면이 변하기 때문에 상대가 알아채기 쉽다.

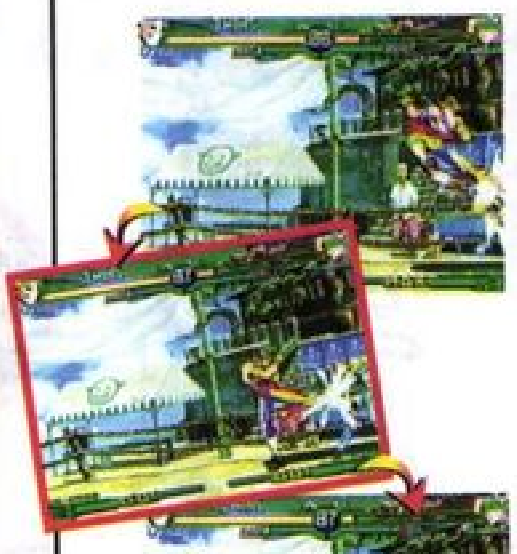
☆ 스컬렛 미라쥬 ←모은 후 →←→K



기술의 발생이 빠르고 판정이 강하기 때문에 대공기나 반격기, 카운터, 그리고 연속기로 사용된다. 주로 LV1을 사용하며 발록의 주력 기술이다.

연계기

- 점프 강K ··· 중K ··· 스컬렛 미라쥬



- 하단 약K ··· 롤링 크리스탈 플러시
- 하단 강K ··· 스컬렛 미라쥬
- 중K ··· 스컬렛 테러



사쿠라

기본기가 빠르고 리치가 길다. 특히 약K나 하단약K의 경우는 거의 무적. 강K도 강공격이라고 생각할 수 없을 만큼 발생 속도가 빠르며 중거리 정도에서 견제로는 최적의 기술이다. 그리고 근접 강P는 리치가 길며 캔슬이 가능하다. 대공기로는 근접 강P, 약소앵권, 하단강P를 사용하자.

파동권 ↓↘→P

화면 끝까지 나가진 않는다. 발사 전에 P를 연타하면 탄의 성능이 변화한다.



탄의 성능을 변화시킬 수 있다

소앵권 →↓↘P

승룡권계 기술로 류나 켄과 달리 전진하며 사용한다.



전진계 승룡권

춘풍각 ↓↙←K

점프 후 돌려 차는 기술로 선풍각과 비슷하다. 약은 1회전, 중은 2회전, 강은 3회전한다.

사쿠라 떨어뜨리기 →↓↘K 후 P (ⓧ 불가능)

공중으로 점프 후 주먹으로 가격한다. 상대의 장풍계 공격을 피하면서 공격할 수 있다.



플라워 킥 →중K

특수 중단 공격으로 공격 후 딜레이가 적다. 팬 서비스!! 사쿠라의 빤츠를 볼 수 있다.

※ 난앵 ↓↘→↓↘K

연속 소앵권 공격으로 무적 시간이 길다.



소앵권의 강화판, 난앵

진공 파동권 ↓↘→↓↘→P

위력이 큰 기탄을 발사한다. 발사 후 공격 판정은 크지만 날아가면서 조금씩 줄어들며 공격력도 감소한다. 사정거리도 사쿠라의 파동권보다 약간 긴 정도.

춘일번 ↓↙←↓↙←K

회전 하단 킥을 연속으로 사용하는 슈퍼 콤보. 상대가 가드해도 이쪽이 먼저 움직일 수 있어 게이지가 차 있다면 LV1의 춘일번을 연속으로 사용할 수 있다. 조금 남은 적의 체력을 깎거나 기습용으로 적격이다.

연계기

- 하단 약K(연타 가능) ··· 난앵
- 점프 강K ··· 하단 강P ··· 강 소앵권
- 점프 강K ··· 강P ··· 춘일번



상대가 낙법을 하지 않으면 4연속 소앵권도 가능하다



스트리트 파이터 ZERO3



코디

「파이널 파이트」에서는 연인 제시카를 구출했던 영웅으로 등장했던 그가 제로3에서 죄수로 등장한다. 또한 돌 던지기, 모래 뿌리기, 나이프 등으로 얍삽한 방법을 사용하는 비겁한 캐릭터로 바뀌었다. 양손에 수갑이 차여 있어 펀치 공격이 어렵다. 코디는 점프가 느리다는 단점이 있지만 파워가 강하고 리치가 긴 편이다. X-ISM은 파이널 파이트의 맛을 느낄 수 있고, Z-ISM은 안정적이며, V-ISM의 코디는 피하기 등의 다양한 기술을 가지고 있다.

크리미널 어퍼 ↓↙←P

사정거리가 짧아서 가까이서 사용해야 한다. 대공 성능은 거의 없다.



사정거리가 짧은 크리미널 어퍼

라피언 킥 ↓↘→K

약, 중, 강으로 성능이 변화한다. 약 라피언 킥은 하단, 중은 옆차기, 강은 대공 성능을 가진다. 중 라피언 킥은 약기술에서 연계가 가능하다.



약, 중, 강에 따라 성능이 변화한다

배드 스톤 ↓↘→P

지면에 널려진 돌을 집어서 던진다. 약, 중, 강으로 비상거리가 다르다.

배드 스플레(X불가) 튕겨질 때 ←↙↓P

다운되면서 커맨드를 입력하면 모래를 뿌린다. 공중 가드 후에도 사용할 수 있다.

나이프 줍기 ↓PPP

땅바닥에 떨어져 있는 코디 전용 나이프를 주울 수 있다.

나이프 공격 나이프를 주운 후 P 또는 K

상대가 가드해도 에너지가 닳고 가드 크러시 게이지도 많이 줄어든다. 특히 중P 나이프 공격은 리치가 길며 필살기에서 연계가 가능하다.

나이프 던지기 나이프를 주운 후 ↓↘→P

그냥 나이프를 버리고 싶을 때 사용하면 되지만 공격 발생이 느리므로 근접시에는 쓰지 말자.

즈토먹 블로우 →중P

특수 중단 공격으로 리치가 길다.

페이크 드로우 ↓↘→S

커맨드를 입력하면 배드 스톤의 동작에서 돌을 줍는 자세를 취하지만 던지지는 않는다. 상대가 점프해 오면 강 라피언 킥으로 견제하자.

피하기 (V전용) 가드(연속 5회)

하단 기술과 점프 공격을 제외한 대부분의 공격을 피할 수 있다. 피한 후에는 바로 약K 후 중 라피언 킥으로 연결하자.

※ 파이널 디스트럭션 ↓↘→↓↘→P

X-ISM의 디스트럭션은 발동후 잔상이 생기며 잽 연타에서 보디 블로, 어퍼로 연결되는 기술. X-ISM에서는 앉아 있는 상대를 맞출 수 있지만 다른 ISM에서는 상대가 앉아 있으면 히트되지 않는다. 그리고 보디 블로가 나올 타이밍에 ↓을 입력하면 잡기 공격으로 변화한다.



데드 엔드 아이러니 ↓↘→↓↘→K

연속 발차기 슈퍼 콤보. 조금 거리가 떨어져 있어도 끌어당기는 특징이 있어 무조건 히트한다.



연계기

- (상대가 점프해 올 때) 하단 강P ···→ 강 크리미널 어퍼
- 점프 강K ···→ 하단 약P ···→ 하단 약K ···→ 강 크리미널 어퍼, 중 라피엔 킥



- 점프 강K ···→ 강P ···→ 중 라피엔 킥
- (화면 끝에서) 점프 중K ···→ 하단 약P ···→ 하단 약K ···→ 크리미널 어퍼, 라피엔 킥





춘리

우선 전작과 다른 점은 강력한 기술이었던 하단 중K가 캔슬이 되지 않으며 선원축의 공격 발생이 늦고 딜레이가 크다는 것이다. 대신 점프 약K가 판정이 강하고 학각락 히트 후의 추격타가 다양해졌다. 대공기로는 강P를 메인으로 삼는다. 특히 X-ISM의 강P는 다른 ISM보다 판정이 강하다. 대공 성능이 약한 상대라면 약K 점프로 게임을 이끌고, 강한 대공기를 가진 캐릭터라면 리치가 긴 하단 중K로 견제하면서 싸우면 의외로 쉽게 풀린다.

기공권 ←↙↓↘→P

장풍류의 기술로 끝까지 나가지 않는다. 커맨드는 ↙↓↘→로도 나가기 때문에 하단 통상기 캔슬후 나갈 수 있다.

천승각 ↓ 모은 후 ↑K (ⓧ 리버설로만 가능)

춘리의 유일한 대공 필살기로 커맨드를 모아서 사용해야 하는 단점이 있다. 대공기를 사용할 때에는 강P를 추천한다.



상당히 높이 뜨는 천승각

백열각 K연타

V-ISM에서 오리지널 콤보를 썼을 때에만 위력을 발휘한다. 히트되도 그다지 큰 대미지는 줄 수 없다.

선원축 →↘↓↙←K (ⓧ 불가능)

물구나무서기 후 반달차기를 시도하는 기술로 약, 중, 강에 따라 이동거리가 다르다. 물구나무를 설 때까지 무적 시간이 존재하며 상대가 가드해도 딜레이는 적다.

ⓧ 스피닝 버드 킥 ← 모은 후 →K(공중가)

제로3에서 다시 등장한 추억의 기술. X-ISM에서만 가능하다. 대공기로도 사용할 수 있다.

ⓧ 쌍발경 ← 모은 후 →P

새롭게 추가된 기술로 X-ISM에서만 사용할 수 있다. 대미지가 높고 연속기와 카운터로 쉽게 들어간다.

학각락 ↘강K



겐

겐은 상류와 기류로 유파를 변환할 수 있다. 상류나 기류를 상황에 맞게 변환하는 것이 이상적이지만 익숙하지 않다면 체인 콤보가 가능한 상류를 기본으로 삼아 공격하는 것이 좋다. 하단 중K ··· 하단 중P ··· 하단 강P로 연결이 가능하며, 하단 약K에서 킥으로 연계가 되기도 한다. 그리고 기류는 특이한 점프 공격을 중심으로 공격하자. 기류의 점프는 상류보다 길기 때문에 상대의 뒤로 넘어가는 경우가 많아 혼란을 줄 수 있다.

겐(상류 PPP로 전환)

백련구 P연타

P를 연타하면 연속 찌르기 공격인 백련구가 나간다. 강P 캔슬 후 백련구는 연계하기 쉽다.



역룡 →↓↘K 후 K

대공 성능은 낮지만 딜레이가 적고 판정이 좋아 오히려 지상에서 자주 이용된다. K 연타로 최고 6~8히트까지 오른다.

※ 참영 ↓↘→↓↘→P

재빠르게 전진하며 오른손으로 가격을 시도한다. 이때 상대가 맞으면 상대는 연속으로 대미지를 입는다. 공격 판정이 낮고 가드되면 딜레이가 크다.



사점부 ↓↙←↓↙←P

히트되면 상대의 머리 위에 숫자가 나타난다. 이때 0이 되면 상대는 기절 상태가 된다. 하지만 0이 되기 전에 공격을 받으면 숫자가 사라지며 기술은 효과가 없어진다.

겐(기류 KKK로 전환)

사궁 ←모은 후 →P



약, 중, 강에 따라 구르는 횟수가 다르다. 구른 후에는 손끝으로 찌른다. 딜레이는 큰 편이다.

황아 ↓모은 후 ↑K (ⓧ 불가능)

벽을 탄 후 삼각차기를 시도한다. 벽을 탄 후 ↑을 입력하면 공격하지 않고 그냥 착지한다. X-ISM에서는 사용할 수 없다.

사교팔 ↓↘→↓↘K

전방으로 뛰어 오르며 공중에 있는 상대를 양발로 잡아서 내리찍는 슈퍼 콤보.

하단 강킥이 카운터로 맞으면 사교팔이 들어간다.





하단 강킥 카운터 후 사교팔이 들어간다

광아 공중에서 ↓↙←↓↙←K

공중에서 내려차기를 시도한 후 여러 방향으로 공격을 가한다. 황아의 강화판으로 착지 중에 약K를 누르면 화면 끝으로 뛰어오르며, 중K를 누르면 다시 천장으로 뛰어 오른다. 후에 약K를 누르면 좌측으로, 중K은 아래, 강K은 우측으로 공격한다.

연계기

- 하단 약K ··· 사점부
- 점프 강K ··· 하단 약K(2회) ··· 하단 중K ··· 참영(LV2) ··· 역룡, 사점부, 사교팔
- 점프 강K ··· 강P(캔슬) ··· 백련구
- 점프 강K(기류) ··· 하단 약K ··· 사교팔
- 점프 강P ··· 강P(캔슬) ··· 참영







중단 공격. 히트 후 기공권이나 강P의 추가타가 들어간다.

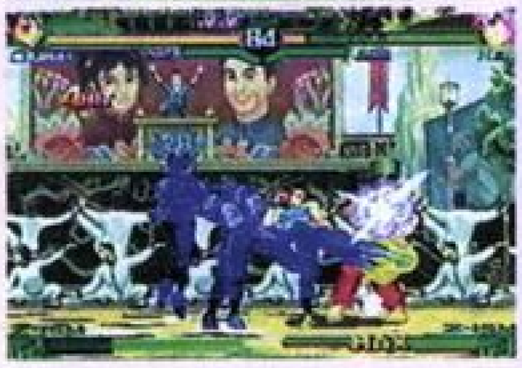
응조각 공중에서 ↓중K

점프 후 하단 방향으로 공격 판정이 생기는 기술. 히트 후 공중에서 연속으로 사용할 수 있다.

ⓧ 후방 회전각 ↘중K

구석에서 등을 지고서 쓰면 종말을 불러일으키는 기술.

ⓐ 천열각 ←모은 후 →→→K



뛰어 들어가면서 연속 킥으로 공격하는 슈퍼 콤보. 마지막에는 백열각으로 마무리한다. 무적 시간이 짧고 위험도가 크기 때문에 가드되면 반격을 쉽게 받는다.

패산 천승각 ↙모은 후 ↘↓↙↗K

천승각의 강화판. 공중 판정이 넓기 때문에 대공기로 뛰어나다.

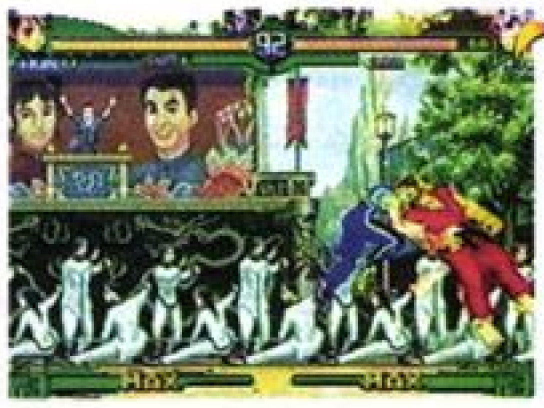


☆ 기공장 ↓↘→↓↘→P

발생한 순간 공격 판정이 매우 작고 슬라이딩이나 하단 킥에 대단히 약한 면모를 보인다. 대공기로 사용하는 편이 무난하다.



하단 킥에 약하다



■ 점프 강P ··· 강P ··· 천열각

연계기

- 학각락 ··· 기공권, 기공장
- (화면 끝에서) 학각락 ··· 근접 강P ··· 기공장
- (화면 끝에서) 학각락 ··· 하단 중P ··· 천승각







버디

중량급으로 잡기 계열의 캐릭터이지만 오히려 돌진형 타격계 캐릭터 성격이 강한 버디. 하단 중K과 강K은 리치가 길며 강K의 경우는 중단 공격이다. 주전력이 되는 기술은 불 헤드로 견제, 대공기로 사용된다. 하단 강P도 대공기로 우수하다. 그리고 버디는 점프의 궤도가 낮아서 자주 이용되며 점프 중에 ↓강P인 바디슬럼이나 중K가 쓸만하다.

불 헤드 ← 모은 후 →P
머리에 달린 장식을 무기로 해서 박치기를 시도하는 기술. 중이나 강 불 헤드는 딜레이가 크기 때문에 항상 약 불 헤드를 사용하고 하단 강P나 하단 중P에서 연계가 된다.

불 혼 PP 또는 KK를 눌렀다가 뗀다
박치기 공격으로 버튼의 조합에 따라 거리가 변화한다. 약+중, 약+강, 중+강, 약+중+강 버튼으로 거리를 조절할 수 있으며 버튼을 누르고 있을수록 파워도 변한다.

머더러 체인 레버 1회전 P
잡기 기술. 쇠사슬로 상대를 엮은 후 땅바닥을 향해 2회 가격한다.

밴디드 체인 레버 1회전 K
잡기 기술. 상대를 화면 끝으로 집어던진다.

바디 슬럼 공중에서 아래 방향 + 강P
신체를 넓혀서 공격하는 점프 기술. 중단 공격으로 앉아 있는 상대를 가격할 수 있다.

블 드롭 →강K
중단 기술로 굉장한 딜레이를 자랑한다.

배드 해머 (X전용)
근거리 강P 히트 중 ↑P
X-ISM에서는 하나의 기술로, Z-ISM에서는 콤보로 들어간다. 근접 강P 히트 후 ↑P를 입력하면 추가타를 가한다.

※ 더 버디 ← 모은 후 →←→P
상대에게 접근할 때까지 돌진하여 연속 박치기로 공격하는 슈퍼 콤보. 상대와의 거리가 가까울수록 바로 공격 판정이 발생한다. 하단 강P에서 캔슬이 가능하다.



불 리벤져 ↓↘→↓↘P 또는 K
전방으로 뛰어오르며 착지와 동시에 상대를 잡아 땅바닥으로 계속 집어던진다. P를 입력하면 화면의 1/2정도, K는 화면 전체만큼 떨어진 상대를 잡을 수 있다.

연계기

■점프 강K ··· 하단 강P ··· 약 불 헤드





■점프 2강P ··· 하단 강P(첫 히트 때 캔슬) ··· LV2 더 버디



■하단 약K ··· 하단 강P(첫 히트 때 캔슬) ··· 약 불 헤드



R. 미카

여자 프로 레슬러로 잡기가 많으며 연출도 재미있는 캐릭터. 특별히 이렇다 할 연속기가 없는 미카는 가드 크러시를 노리는 패턴으로 나가야 한다. 근접에서 가드당하면 위험하지만 가드 크러시가 높고 하단 공격인 슬라이딩(하단 강K)으로 상대의 허점을 노리자. 강P와 하단 강P의 경우도 가드 크러시가 높으며 가드되어도 미카쪽이 먼저 움직일 수 있다. 강P 히트 후에는 약, 중, 강K으로 이어지며 하단 강P 히트 후에는 추격 공격을 할 수 있다. 대공기로는 하단 중P가 좋다.

플라잉 피치 ↓↙←P
히프 어택. 공격이 나오기까지 약간의 딜레이가 존재한다. 상대가 가드하면 반격을 받는다.



레슬러의 엉덩이는 무기가 된다



엄청난 딜레이를 자랑한다

슈팅 피치 ↓↙←K
플라잉 피치와 비슷하지만 그 후 재미있는 추가 동작이 있다.

데이 드림 헤드락
레버 1회전 후 K연타
커맨드 잡기. 유효 거리가 짧고 위력도 높지 않다. K연타로 대미지가 늘어난다.



패러다이스 홀드 레버 1회전 후 P연타
소점프 후 상대를 잡는 이동 던지기로 하



로즈

전작에 강력한 제로 카운터로 명성을 날렸던 로즈는 V-ISM에서만 제로 카운터를 사용할 수 있어 약해진 면모를 보인다. V-ISM에서의 제로 카운터(하단 강K) 이후 연속기도 들어가지 않는다. 로즈는 모든 기술이 리치가 길며 장풍계 공격인 소울 스파크로 원거리에서 공격을 쉽게할 수 있지만 대공 기술이 부족한 것이 약점. 하단 강K은 전 캐릭터 중에서 가장 리치가 길며 강K도 상당한 리치를 자랑한다. 대공기로는 하단 강P가 좋으며 이후 추가타로 소울드로우가 들어간다. 그러나 하단 강P의 판정이 좋지않으므로 과신은 금물.

소울 스파크 ←↙↓↘→P

장풍계 공격. 약 소울 리플렉트로 상대의 장풍(?)을 흡수하면 탄의 위력이 1단계 상승한다.



소울 리플렉트의 도움을 받으면 강해진다

소울 드로우 →↓↘P

전방으로 점프하며 공중에 떠 있는 상대를 잡는 공중잡기. 하단 강P 후 연속기로 들어간다.

소울 리플렉트 ↓↙←P

약 리플렉트는 상대의 장풍을 흡수하여 소울 스파이크의 위력을 증가시키며, 중 리플렉트는 정면으로, 강 리플렉트는 대각선으로 반사한다.



약, 중, 강에 따라 성질이 틀리다

소울 스파이럴 ↓↘→K

목에 두른 머플러로 타격을 가하는 기술. 가드되면 상대가 먼저 움직이게 되므로 연속기 마무리로 사용하는 편이 좋다. 그러나 소울 일루전 중에 사용할 경우에는 강력한 기술로 변화한다.

슬라이딩 ↘중K

하단 공격. 소울 일루전 중에 사용하면 큰 효과를 발휘한다.

소울 피에데 →강K

중단 공격. 리치가 길지만 엄청난 딜레이를 가진다.

※ 올 소울 드로우 ↓↘→↓↘→P

소울 드로우의 강화판. LV2와 LV3에서는 타격으로 상대를 공중으로 띄운 후 잡는다. LV1은 순수한 공중 잡기로 상승 중에는 전신 무적이다.



하단 강P 카운터 후

올 소울 드로우

올 소울 스파크 ↓↙←↓↙←P

LV에 따라 변화가 큰 기술로 마지막은 장풍으로 마무리한다는 점은 같다. 약 소울 리플렉트로 공격력을 올려도 올 소울 스파크의 위력은 증가하지 않는다.

소울 일루전 ↓↘→↓↘K

본체의 동작을 따라하며 장풍과 던지기 이외의 공격을 함께 하는 3개의 분신이 발생한다. 분신은 공중 연속 히트 능력도 가지고 있다. 소울 스파이럴이나 슬라이딩과 함께 사용하면 효과적이다.

연계기

- 점프 강P ··· 강P ··· 올 소울 스파크
- 점프 강P ··· 강P ··· 소울 스파이럴



- 하단 약P 연타 ··· 올 소울 스파크(LV3)

단 K을 피하면서 잡을 수도 있다. 하단 약P 연타 후에도 사용할 수도 있다.

헤드 어택 ↓중P

개구리처럼 깡충깡충 뛰면서 공격하는 기술. 지상에 있는 상대에게는 맞지 않지만 그것을 이용해 던지기를 노릴 수 있다.

플라잉 보디 어택 ↓강P

장기에프의 것과 비슷한 기술.

헤드 배트 ↙ 또는 ↘ +PP

박치기 공격으로 연타하면 대미지가 오른다.

윙 레이스 에어프레인 (공중에서) →↘↓↙←K

입력에 시간이 걸리는 것이 단점. 통상의 공중잡기보다 잡기 범위가 대단히 넓다.

레인보우 힙 러시 ↓↘→↓↘→P

연타계의 슈퍼 콤보. 마지막의 힙 어택의 딜레이가 크며 히트되어도 다운 회피가 되면 상대가 먼저 움직일 수 있다. 미카의 엉덩이 계통의 공격은 자제하도록 하자.



헤븐리 다이너마이트 레버 2회전 P 연타

헤드 배트 연타 후 던지기의 연계기. 중간에 레버를 움직이면 잡기가 캔슬되기 때문에 레버는 고정하자.



※ 썬데이 피치 스페셜 ↓↘→↓↘K

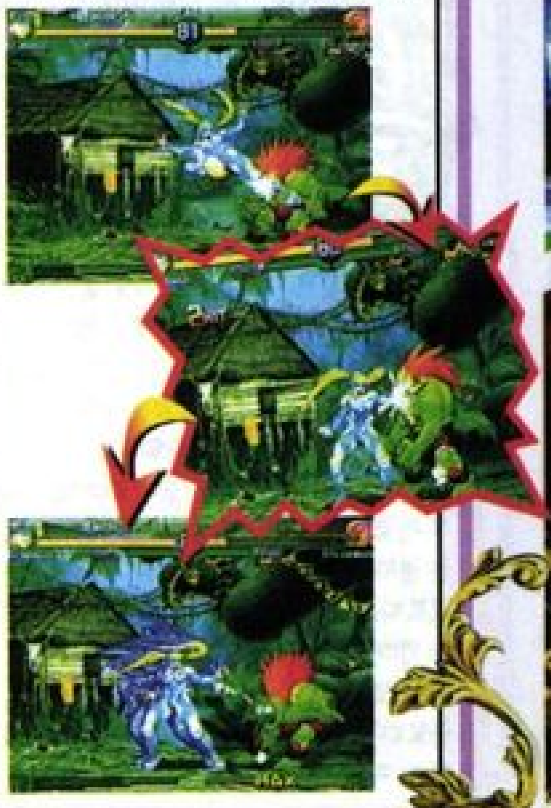
미카에게 도움이 되는 슈퍼 콤보. 입력 후에는 달리기 시작하며 P버튼에 의한 타격기와 K버튼에 의한 던지기로 분기한다. 발동후 →P를 입력하면 하단 슬라이딩으로 뛰어 넘은 후 →K으로 데이 드림 헤드 배트의 2가지 기술이 유용하다.

피치 스페셜 입력 후 대쉬 중에 P	타격기
K	뛰어 넘기
코너에 닿기 전에 P	문썰트 프레스
K	미사일 킥
→P	패러다이스 홀드
→K	윙 레이스 에어프레인
상대의 등뒤에서 P	연락 랠리어트
K	연락 드롭킥
→P	레인보우 스플렉스
→K	데이 드림 헤드 배트



연계기

- (화면 끝에서) 하단 강P ··· 공중잡기나 윙 레이스 에어프레인 (화면 중앙에서는 하단 강P가 카운터일 경우로 연계 가능)
- 점프 중K ··· 약P ··· 레인보우 힙 러시





상대의 공격이 닿지 않는 곳에서 공격할 수 있는 점이 장점인 달심. 상대의 움직임을 원천적으로 봉쇄할 수 있다면 당신은 달심 마스터. 상대가 점프하려고 하면 중K으로 봉쇄하고 약P과 강P로 견제하며, 상대가 서서 방어한다면 하단 중P나 강P, 그리고 슬라이딩으로 상대에게 공격할 기회를 주지 않는 것이 달심의 기본 공격패턴이다. 대공기로는 근접 강P인 박치기가 위력을 발휘한다. 주의할 점은 너무 근접에서 하단 펀치를 사용하면 맞지 않는다는 것이다.

요가 파이어 ↓↘→P

X-ISM에서는 화면 끝까지 날아가지만 Z-ISM에서는 중간에 소멸하고 만다. 히트 후에 통상기가 추가타로 들어간다.



요가 프레임 →↘↓↙←P (ⓧ ←↙↓↘→P)

넓은 판정을 가진 요가 프레임은 대공기로도 좋으며 약 프레임이라면 연속기로도 사용할 수 있다. 강 요가 프레임은 딜레이가 매우 크다.


대공기로도 좋은 요가 프레임

요가 블러스트 →↘↓↙←K (ⓧ ←↙↓↘→K)

위로 불을 발사한다.

요가 텔레포트 →↓↘또는←↓↙ PPP 또는 KKK

이동 기술. 레버와 버튼에 따라 4곳으로 이동할 수 있다. Z-ISM이나 V-ISM에서는 공중에서도 사용할 수 있다. 하지만 이동 후에는 공중 가드를 할 수 없다.

요가 이스케이프 쓰러질 때 ←↙↓ K (X 불가)

상대의 기술에 맞아 쓰러지다가 착지 후 거리를 벌린다.

드릴 킥 공중에서 아래방향+K

킥버튼에 따라 공격 각도가 변한다. 약K은 약 60°, 중K은 45°, 강K은 30°로 공격한다.

드릴 박치기 공중에서 아래방향 + 강P

머리를 앞으로 향해 공격해 들어간다. 약, 중, 강으로 거리를 조절할 수 있다.

요가 쇼크 ← 약P를 계속 누른다(Z 전용)

중단 기술로 기술 발동 시간이 늦다.

ⓧ 요가 템페스트 ←↙↓↘→←↙↓↘→P

X-ISM전용의 슈퍼 콤보로 요가 프레임의 강화판. 대공, 카운터, 반격, 연속기 등의 상황에서 사용할 수 있는 뛰어난 기술이다.

요가 임페르노 ↓↘→↓↘→P

전방에 다양한 각도로 화염을 발사한다. 카운터용으로 적합하며 딜레이가 적다.

요가 스트라이크 ↓↘→↓↘K



대각선으로 뛰어 올라 잡기 범위 내에 있는 상대를 발로 잡아 버린다. 전신 무적 시간은 LV이 높을수록 길어진다.

요가 스트림 ↓↙←↓↙←P

제로3에서 새롭게 추가된 기술로 지면으로 화염을 방사한다. 요가 임페르노보다 성능이 뛰어나며 LV이 오를수록 딜레이도 커진다.

연계기

- 1K(켄슬) ··· 요가 파이어, 요가 임페르노, 요가 스트림
- 점프 ↓중K ··· 3약K ··· 요가 임페르노





저축게 짧기 때문에 연속기를 넣기가 거의 불가능하며 슈퍼 콤보도 발생 속도가 너무 느려 통상기 위주로 단타 공격으로 대전을 이끌어야 한다. 도움이 되는 통상기로는 하단 강K와 아마존 리바랑의 성능이 뛰어나다. 하단 강K는 리치가 길며 리바랑의 경우 반격을 거의 받지 않는다. 블랑카의 점프는 높지만 횡방향으로 짧게 가기 때문에 공격보다는 견제로서의 의미로 사용하는 편이 편하다. 통상기 위주의 캐릭터라고 보면 되며 브랑카는 서로 맞는 경우가 많아 약, 중보다는 강버튼을 많이 사용하여 에너지를 더 뺏자.

일렉트릭 썬더 P연타

버튼 연타로 블랑카의 몸에서 전기가 흘러나온다. 하단 킥에 약하다.

롤링 어택 ← 모은 후 →P

블랑카의 대표적인 기술. 우선권이 좋기 때문에 대공기로도 사용된다.

버티컬 롤링 ↓ 모은 후 ↑K

공중으로 공격하는 롤링 어택.



백 스텝 롤링 ← 모은 후 →K

페인트용 기술.

아마존 리바란 ↘강P

하단 슬라이딩 기술. 기습용.

써플라이즈 포워드 레버 중립 또는 → KKK

기습용으로 앞으로 살짝 점프 후 잡을 수 있다.

써플라이즈 백 ← KKK

써플라이즈 포워드와는 달리 뒤로 살짝 점프한다. 재빨리 거리를 벌릴 때 사용한다.

※ 그랜드 세이프 롤링 ↓ 모은 후 →↓→

지면을 굴러 공격하는 슈퍼 콤보. 속도는 느리다.



트로피컬 해저드 ↙모은 후 ↘↓↙↗K

공중으로 점프 후 수박을 떨어뜨리고 하강한다. 미카의 ↓중P와 더불어 2대 코미디 기술.



연계기

- 점프 중K ··· 하단 중K ··· 롤링 어택



바이슨



바이슨은 ISM별로 기술이 변하기 때문에 확실히 알아두어야 한다. X-ISM의 경우 장풍계 공격인 사이코 쇼트가 없고 몸으로 때우는 사이코 크러시가 대신 들어가 있으며 제로 카운터가 없다. Z-ISM의 경우 제로 카운터는 바이슨 워프로 상대의 뒤로 돌아간다. V-ISM의 경우가 제로 2때의 바이슨과 비슷하며 제로 카운터는 가드 불능으로 상당히 강력하다. 견제의 경우 중K가 리치가 길고 근접거리에서의 하단 중K는 캔슬 사이코 쇼트나 더블 니 프레스로 연결된다.

사이코 쇼트 ← 모은 후 →P (ⓧ 사이코 크러시)

장풍계 기술로 공격치가 높고 탄 속도가 느리다. 약, 강 쇼트의 차이는 거의 없다. X-ISM의 경우 사이코 쇼트가 아닌 사이코 크러시로 변화한다.





●X-ISM에서는 사이코 크러시로 바뀐다

더블 니 프레스 ← 모은 후 →K

사용하기 쉬운 필살기 중 하나지만 기술 경직이 높아서 옛날처럼 연속 사용하면 큰일난다. 반격기로 사용하거나 중K 후의 연속기로 사용하자.



딜레이가 커졌다

헤드 프레스 ↓ 모은 후 ↑K

상대가 있는 장소를 찾아서 날아간 후 밟는다. 밟은 후에 레버를 입력하면 곡선 궤도를 그리며, 낙하 중에 P를 추가 입력하면 썸머 솔트 스컬다이버로 변화한다.

썸머 솔트 스컬다이버 ↓ 모은 후 ↑P 후 P

상대가 있는 장소를 찾아서 날아가는 것은 헤드 프레스와 같지만 밟지 않고 바로 P공격으로 들어가며 레버로 제어할 수 있다.



레버로 제어할 수 있다

바이슨 워프 →↓↘ 또는 ←↓↙ + PPP 또는 KKK

이동기술. 레버와 버튼에 따라 4곳으로 이동할 수 있다. 전신 무적 시간은 동작 시작부터 출현할 때까지로 출현 후에는 약간의 딜레이가 존재한다.

※ 니 프레스 나이트메어 ← 모은 후 →←→K

더블 니 프레스의 동작을 2회 반복하며 LV3의 경우에는 슬라이딩이 추가된다. 공격이 나오기까지 시간이 걸리지만 그 만큼 무적 시간이 길다. 상대의 공격을 피하면서 공격할 수 있다.



사이코 크러시 ← 모은 후 →←→P

니 프레스 나이트메어는 공격 판정이 나오기까지 시간이 걸리지만 사이코 크러시의 경우는 판정이 생긴 후 돌진한다. 상대가 가까이에 있지 않으면 맞추기 힘들다.

연계기

- 점프 강K ⋯→ 하단 중P ⋯→ 더블 니 프레스, 니 프레스 나이트메어



- 점프 강K ⋯→ 하단 중P ⋯→ 사이코 크러시
- 점프 강K ⋯→ 강K (캔슬) ⋯→ 강 더블 니 프레스

장기에프



전형적인 중량급 캐릭터로 스크류 드라이버 등의 잡기 계열의 공격이 주가 된다. 모든 통상기들이 발동하기까지 시간이 걸리고 헛치면 엄청난 딜레이를 보장한다. 견제기로 이용되는 다이너마이트 킥의 경우 긴 리치가 장점이지만 상대가 가드하면 그나마 다행이지만 헛치면 딜레이가 크다. 수직 점프 강P는 공격 범위가 넓고 히트 후 연속기를 넣기 쉽다. X-ISM에서는 하단 약P 연타 후 강P로 연계가 가능하다.

더블 랠리어트 PPP

두 팔을 벌려 2회전하며 회전 중에는 레버를 이용하여 좌우로 이동할 수 있다. 공격 판정이 나오는 순간까지 상반신 무적으로 대공기로 이용된다.



기술 중에도 움직일 수 있다

퀵 더블 랠리어트 KKK

퀵 더블 랠리어트는 1회전하지만 공격 판정이 나오기까지 전신 무적이다. 주로 상대의 지상기를 반격할 때 사용된다.

배니싱 프랫 →↓↘P (ⓧ →↘↓P)

180˚ 회전하면서 손을 휘두르는 기술로 상대의 장풍을 없앨 수 있다. 이동거리가 짧은 약 배니싱 플랫은 장풍을 없앨 때 사용되며 상대가 일어날 때 공격기술로 적격이다.



스크류 파일 드라이버 레버 1회전 P

장기에프의 대표적 기술. 잡은 후 회전하면서 상승하며 지면에 상대의 머리를 내리꽂는다. 커맨드 잡기중 잡기 범위가 제일 넓다.



아토믹 스플렉스 레버 1회전 K (근거리)

커맨드를 입력한 순간 상대가 잡기 범위에 있으면 스플렉스로, 없으면 자동으로 플라잉 파워 봄으로 변한다. 잡은 후 서로 위치가 바뀐다.

플라잉 파워 봄 레버 1회전 K (원거리)

두 발을 벌려서 상대에게 접근한 후 상대를 내동댕이친다. 장기에프의 잡기중 유일하게 앉아 있는 상대를 잡을 수 없는 기술. 약, 중, 강에 따라 이동거리와 공격력이 변한다.



플라잉 보디 어택 대각 점프 중 아래방향 + 강P

아래 방향으로 공격 범위가 대단히 넓다. 이후 하단 약K로 연계가 가능하다.

더블 니 드롭 대각 점프 중 아래방향 + 약 또는 중K

더블 니 드롭 히트 후 스크류 파일 드라이버를 노리자.



스토먹 크로 ↘또는 ↙ +PP

상대의 복부를 깨무는 잡기 기술의 일종. 레버를 회전시키면서 버튼을 연타하면 히트 수가 증가한다. 공격 후 바로 움직일 수 있다.

파일 드라이버 ↘ 또는 ↙ KK (공중가)

적의 목을 잡은 후 뒤로 같이 넘어지는 잡기 기술. 공중에서도 사용할 수 있다.

※ 파이널 아토믹 버스터 레버 2회전 P

커맨드 입력 후 화면이 검게 변하면서 잡기 판정이 생긴다. 이때 잡기 범위 안에 상대가 있으면 백 드롭 후 스크류 파일 드라이버를 시도한다. 레버 2회전의 기술로 주로 점프 후 입력해야 뻑살이가 나지 않는다.



에어리얼 러시안 슬램 ↓↘→↓↘K

전방으로 점프하며 공중에 있는 상대를 잡아서 내던지는 기술. 던지기의 내용은 LV에 따라 틀리며 대공기로 사용하자.

연계기

- 수직 점프 ↓강P ⋯→ 하단 약K ⋯→ 퀵 더블 랠리어트
- 약K ⋯→ 스크류 파일 드라이버
- 약K ⋯→ 파이널 아토믹 버스터

E. 혼다



필살기가 메인인 혼다. 게이지가 금방 모이기 때문에 슈퍼 콤보와 오리지널 콤보를 다른 캐릭터에 비해 자주 사용하며 약점을 커버해야 한다. 강P는 지상과 대공기로 우수하며 대공기로 사용하였을 경우에는 추격 공격이 가능하다. 하단 강P의 경우 Z-ISM이나 V-ISM에서 다운을 노리는 기술 중 가장 리치가 길다. 중P의 경우는 판정이 좋으며 약간씩 전진하면서 중P를 쓰다가 갑자기 백열장을 사용하는 방법이 잘 먹힌다.

백열장 P연타

약이나 강 백열장보다는 중 백열장이 좋다. 중P 자체가 판정이 좋고 이 상태에서 연타를 하면 사용하기 편하다. 또 중 백열장은 전진하면서 사용할 수 있으며 상대를 가드하게 만들면 가드 크러시를 노리기 쉽다.

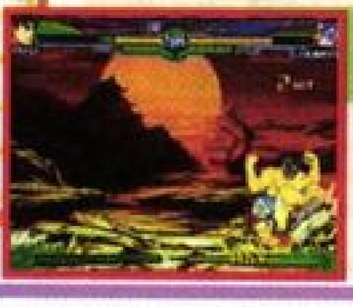
슈퍼 박치기 ←모은 후 →P

강 박치기는 스피드를 중시하며 대공기나 기상시에는 판정이 강한 약 박치기가 쓸모있다.

슈퍼 백관락 ↓모은 후 ↑K

상대가 가드하면 약간 딜레이가 존재하지만 의식할 정도는 아니다. 장풍을 피할 수 있으므로 박치기를 가드시킨 다음 연계기의 형태로 백관락을 사용하면 의외로 잘 먹힌다.





대은행 던지기 레버 1회전 P

지상에서 레버 1회전 돌리기는 삑살이가 잘 나기 때문에 점프 강P 후 연속기의 느낌으로 사용하자.

무릎차기 →강K

무릎으로 2번 가격하는 기술. 리치가 짧다.

발 걸기 →중K

이 기술은 특수 통상기로 상단 자세에서 하단 기술이 나간다. 리치가 길고 앉아서 막기가 힘들기 때문에 잘 통하는 기술 중에 하나이다.

플라잉 스모 프레스 대각 점프 중 ↓중K

엄청난 중압감을 이용하여 엉덩이로 찍는 점프 기술. 히트나 가드되면 딜레이가 크다.

※ 귀무쌍 ←모은 후 →←→P

슈퍼 박치기 후 백열장으로 이어지며 발동이 느리기 때문에 연계되지 않는다.



후지산 떨어뜨리기 ←모은 후 →←→K

혼다의 슈퍼 콤보는 대체로 발동이 느리기 때문에 그다지 많이 사용되지 않는다.



대사깨기 레버 2회전+P

잡기 계열의 슈퍼 콤보로 점프 공격 후 사용하자.

연계기

- 점프 강P ⋯ 하단 약K ⋯ 슈퍼 박치기
- 점프 강P ⋯ 중P ⋯ 백열장



캐미



상대의 장풍계 공격을 회피하며 공격하는 기술이 많고 원거리 잡기와 대공기가 뛰어나다. 리치는 길지만 통상기나 점프 등이 느린 편이다. 견제기로 이용되는 하단 중K는 전체적으로 위력이 줄어들었는데 그 이유로는 캔슬이 되지 않으며 히트가 되어도 캐미가 약간 불리하게 된다. 대공기로 캐논 스파이크나 근접 중P, 하단 강P, 리버스 샤프트 블레이커가 사용된다.

스파이럴 애로우 ↓↘→K

상대의 장풍 공격을 회피할 수 있다. 끝부분을 가드시키면 반격받지 않으므로 기습 공격으로 사용하자.

캐논 스파이크 →↓↘K

대공기나 반격, 카운터, 그리고 연속기로의 사용 기회가 높은 기술.

액셀 스핀 너클 →↘↓↙←P (Ⓥ 불가능)

상대의 장풍을 회피하면서 접근할 수 있는 기술로 가드되도 캐미가 유리하다. 화면 끝에서 히트시키면 강P, 캐논 스파이크, 리버스 샤프트 블레이커가 추격 공격으로 들어간다.

캐논 스트라이크 (V한정) 앞으로 점프 중 ↓↙←K

앞 점프에서만 나오는 기술로 급강하 킥이다. 판정이 강하고 착지 후에 딜레이는 거의 없지만 가드되면 매우 위험하다. V-ISM전용 기술.

훌리건 컴비네이션 ↙↓↘→↗P 후 버튼으로 변화

점프후 잡기나 하단 공격으로 다양한 공격을 가할 수 있는 잡기 계열의 기술. 직접 사용해도 좋지만 하단 중K나 강K 히트 후를 노리면 효과적이다.

※ 스핀 드라이브 스맷셔 ↓↘→↓↘K

연속기의 마무리에 주로 사용되는 슈퍼 콤보.



리버스 샤프트 블레이커 ↓↙←↓↙←K

제자리에서 공중으로 오르면서 공격을 가하는 슈퍼 콤보. 대공기로 사용하면 그 효과는 절대적이다.

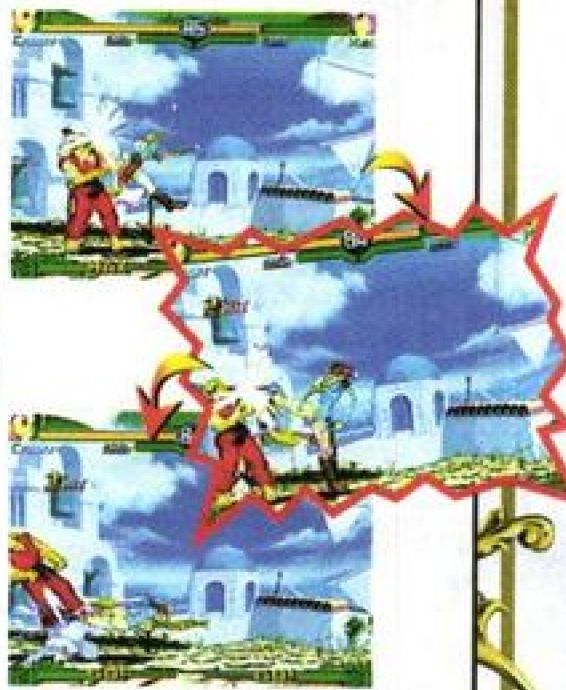


☆ 킬러 비 어썰트 ↙모은 후 ↘↓↙↗K

LV3 전용 슈퍼 콤보. 공중 가드가 불가능하며 빠르게 뛰어오르는 기술로 히트시키면 30%정도를 없앨 수 있다. 마지막 커맨드인 ↗ 대신 ↑나 ↖를 입력해도 커맨드는 완성된다. 하지만 가드되면 딜레이가 굉장히 크다.

연계기

- (화면 끝에서) 액셀 스핀 너클 ⋯ 캐논 스파이크
- 액셀 스핀 너클 ⋯ 리버스 샤프트 블레이커
- 점프 강K ⋯ 중K ⋯ 스파이럴 애로

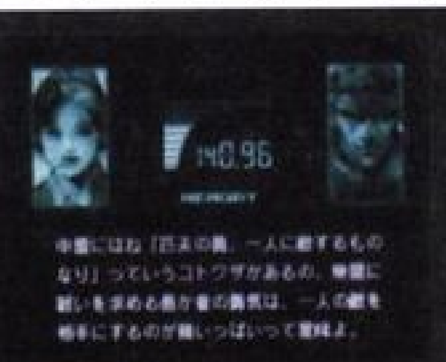


- 점프 강K ⋯ 중K ⋯ 스핀 드라이브

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작

P
S



메탈 기어 솔리드



블레이즈&블레이드 버스터스

S
S



슬레이어즈 로얄2



샤이닝 포스 3 -시나리오 3-

N64



심콤터 64

GB



드래곤 퀘스트 몬스터즈-테리의 원더랜드-

'98년 9월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	★9/3	메탈기어 솔리드	코나미	액션	6,800엔
PS	9/3	NAVIT	어트링크	SIM	5,800엔
PS	9/3	바람 언덕의 공원에서	테크노소프트	어드벤처	5,800엔
PS	9/3	매일 고양이의 요일	반다이	어드벤처	5,800엔
PS	9/3	미스틱 마인드	마이니치	SIM	6,800엔
PS	9/10	칵테일 하모니	어스트룰	ETC	5,800엔
PS	★9/10	노수영웅	SPS	슈팅	5,800엔
PS	★9/10	데뷔21	NEC인터채널	육성 SIM	6,800엔
PS	9/예정	도키도키 포야치오	킹레코드	액티브커뮤니케이션	5,800엔
PS	9/10	봉신연의	코에이	SIM	6,800엔
PS	9/10	돌핀 드림	코나미	액션 어드벤처	5,800엔
PS	9/10	매지컬 메디컬	코나미	RPG	5,800엔
PS	9/10	블루브레이커 버스터	휴먼	RPG	5,800엔
PS	9/17	SIM · RPG 만들기	어스키	S · RPG	5,800엔
PS	9/17	GUBBLE	ASK강담사	액션	4,800엔
PS	9/17	고개 MAX 2	아틀라스	레이싱	5,800엔
PS	9/17	원조비서	코에이	SIM	6,800엔
PS	9/17	비시바시 스페셜	코나미	보드	5,800엔
PS	9/17	나이트& 베이비	텔소프트	RPG	5,800엔
PS	9/17	U.P.P	팬더 소프트	퍼즐	4,800엔
PS	9/17	스핀 테일	반다이	액션	5,800엔
PS	9/23	게임 메이커 -팔자 팔자 100만본-	악세스	육성SIM	5,800엔
PS	9/23	엔드세터	어스키	RPG	5,800엔
PS	9/23	어드밴스트 V.G.2	TGL	미소녀 격투	5,800엔
PS	9/23	파일럿이 되자!	팩 인 소프트	SIM	5,800엔
PS	9/23	이따다끼 스트리트 고저스 킹	에닉스	보드	5,800엔
PS	9/23	오버 드라이빙 3	EA.SQUARE	레이싱	5,800엔
PS	9/23	캡콤 제네레이션 제 2집 -마계와 기사-	캡콤	액션	5,800엔
PS	9/23	스타 라이트 스크램블 연애후보생	KSS	연애SIM	5,800엔
PS	9/23	디스트로가	코에이	격투액션	5,800엔
PS	9/23	삼국지 2	코에이	SIM	5,800엔
PS	★9/23	블레이즈&블레이드 버스터스	T&E SOFT	RPG	4,800엔
PS	9/23	DX억만장자 게임2	타카라	보드게임	5,800엔
PS	9/23	남코 앤솔로지 2	남코	ETC	5,800엔
PS	9/23	제 5원소	허드슨	액션	5,800엔
PS	9/23	슬레이어즈 원더풀	반프레스토	RPG	6,800엔
PS	9/23	스타워즈 마스터즈 오브 테라스 카시	BPS	격투액션	5,800엔
PS	9/예정	모시	휴먼	어드벤처	6,300엔
PS	9/예정	지오메트리 듀얼	타카라	SIM	5,800엔
PS	9/예정	파워 리그	허드슨	스포츠	5,800엔
PS	9/예정	밀리온 크래식	반다이	SIM	6,800엔
PS	9/예정	센티멘탈 저니	반프레스토	보드게임	6,800엔
PS	9/예정	캡틴 코만도	뉴	액션	4,800엔
PS	9/예정	Serial Experiments Lain	파이오니어 LDC	어드벤처	5,800엔
PS	9/예정	어신락 소녀탐정단	휴먼	어드벤처	6,800엔
PS	9/예정	랠리 더 아프리카	프리즘 아츠	ETC	5,800엔
SS	9/3	슬레이어스 로얄 2	각천서점	RPG	6,800엔
SS	9/17	SIM · RPG 만들기	어스키	툴	5,800엔
SS	9/17	환상 수호전	코나미	RPG	3800엔
SS	9/23	시쿠라 통신	메디아 웍스	어드벤처	6,800엔
SS	9/23	디지털 몬스터	반다이	육성 SIM	미 정
SS	9/23	캡콤 제네레이션 제 2집 -마계와 기사-	캡콤	액션	5,800엔
SS	9/23	기동전함 나데시코 -The blank of 3years-	세가	ETC	6,800엔
SS	9/23	샤이닝 포스 3 -시나리오 3-	세가	RPG	4,800엔
SS	9/23	스팀 하이츠	T.G.L	슈팅	6,800엔
SS	9/예정	백 가이너	빙	SIM	5,800엔
SS	9/예정	영웅전설 1&2	GMF	RPG	5,800엔
SS	9/예정	소울 바이스	알트론	ETC	미 정
N64	9/25	SD 비룡의 권 64	컬쳐 브레인	격투액션	6,800엔
N64	9/25	심콤터 64	일렉트로닉 아츠-스퀘어	SIM	6,800엔

'98년 10월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	10/1	가디언 리콜 -수호수 소환-	청	S · RPG	6,800엔
PS	10/1	에피카스 -이 생각을 당신에게-	겐키	연애 SIM	6,800엔
PS	10/1	Exciting Bass	코나미	스포츠	5,800엔
PS	10/1	비트 매니아	코나미	액션	5,800엔
PS	10/1	위닝 포스트 3 프로그램 98	코에이	SIM	6,800엔
PS	10/8	삼국지 6	코에이	SIM	9,800엔
PS	10/8	윙드 파이터	반프레스토	격투액션	5,800엔
PS	10/8	실황 아메리칸 베이스볼 2	코나미	스포츠	5,800엔
PS	10/15	심팍 기타	SCEI	ETC	4,800엔
PS	10/15	아지트 2	반프레스토	SIM	5,800엔
PS	10/15	스펙트럴 포스 2	아이디어 팩토리	RPG	5,800엔
PS	10/15	MTB 더트 크로스	사미	레이싱	5,800엔
PS	10/15	그라뉴도! 대모험	수퍼 시스템	레이싱	5,800엔
PS	10/15	게그 웨이 몬스터	소니	액션	5,800엔
PS	10/15	비밀전대 메타몰 V 디럭스	마이니치	SIM	6,800엔
PS	★10/22	화성이야기	어스키	RPG	6,800엔
PS	10/22	오봉진 일렉트로	어스크	퍼즐	4,800엔
PS	10/22	LSD	어스믹	ETC	4,800엔
PS	★10/22	STRIKERS 1945 II	사이쿄	슈팅	5,800엔
PS	10/22	스트리트 보더스	마이크로 캐빈	스포츠	5,800엔
PS	10/22	별의 언덕 학원이야기	미디어 웍스	학원 SIM	5,800엔
PS	10/29	어프레이드 기어	어스믹	SIM	5,800엔
PS	10/29	어의견무용 2	K.S.S	격투액션	5,800엔
PS	10/29	단잔성희 -전설의 검을 제응 보다-	K.S.S	RPG	5,800엔
PS	10/29	카디널 신	스파이크	액션	5,800엔
PS	10/예정	대사예몽 키즈!	아테나	ETC	5,800엔
PS	10/예정	동물의 이왕 2	오즈 클럽	레이스	5,800엔
PS	10/예정	사일런트 뫼비우스 CASE:TITANIC	가이낙스	ETC	미 정
PS	10/예정	듀크 뉴켐	킹 레코드	슈팅	5,800엔
PS	10/예정	바다의 OH! YAH!	빅터 소프트	SIM	5,800엔
PS	10/예정	고양이 같은 관계	빅터 소프트	어드벤처	5,800엔
PS	10/예정	전경기병 가이브레이브 II	액셀라	액션	6,800엔
SS	10/1	더 킹 오브 파이터스 베스트 컬렉션	SNK	격투액션	6,800엔
SS	★10/22	STRIKERS 1945 II	사이쿄	슈팅	5,800엔
SS	10/29	버철 콜 S	KID	어드벤처	6,300엔
SS	10/29	세가타 산시로 진검유희(가제)	세가	ETC	4,800엔
SS	10/29	파인드 러브 2 -랩소디-	다이키	ETC	미 정
SS	★10/예정	더비 스타리온(가제)	어스키	스포츠	미 정
SS	10/예정	ROX -록스-	알트론	ETC	5,800엔
SS	10/예정	세가 에이지스 -아이 러브 미키마우스-	세가	ETC	4,800엔
SS	★10/예정	전차로 GO! EX	타카라	SIM	5,800엔
SS	10/예정	첫사랑 이야기	덕간서점	SIM	5,800엔
SS	10/예정	미즈비그 대모험	비그	ETC	3,800엔
N64	10/9	햇츠 스매시	허드슨	스포츠	6,800엔
N64	10/예정	시티 투어 그랑프리	이매지니어	레이스	6,800엔
N64	10/예정	바로 예감! 64탐정단	이매지니어	ETC	6,980엔

★ : 챔프 기대작 표시 게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'98년 11월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
PS	11/5	ZEUS CARNAGE HEART second	아트딩크	SIM	5,800엔
PS	11/5	도카퐁! 분노의 철검	어스믹	ETC	5,800엔
PS	11/5	럭키 루크	사미	ETC	5,800엔
PS	11/5	스피드 업	사미	ETC	5,800엔
PS	11/5	미네 아이돌 익스체인저	아테나	ETC	5,800엔
PS	11/26	유라시아 익스프레스 살인사건	에닉스	어드벤처	미 정
PS	11/26	엑소더스 길티	아바디오	어드벤처	5,800엔
PS	11/26	구원의 굴레	포그	ETC	5,800엔
PS	11/예정	카트듀얼 스페셜	겝스	레이스	5,800엔
PS	11/예정	FIRST KISS☆이야기	휴넥스	ETC	5,800엔
PS	11/1예정	단	휴넥스	스포츠	5,800엔
PS	11/예정	천하통일	엔젤런스	SIM	5,800엔
PS	11/예정	메이저리그 베이스볼 트리플 플레이 99	일렉트로닉 아츠	스포츠	5,800엔
PS	11/예정	볼디 랜드	반프레스토	ETC	6,800엔
PS	11/예정	지그재그 볼	업스타	액션	5,800엔
PS	11/예정	게임 소프트를 만들자	이매지니어	SIM	미 정
PS	11/예정	눈속의 꽃	소니	어드벤처	미 정
PS	11/예정	프린세스 메이커 GO!GO!	프린세스 나인라이브즈	보드	5,800엔
PS	11/예정	리베로 그란데	남코	스포츠	미 정
PS	11/예정	저 멋진 도시락을 2번 3번	폴리그램	SIM	4,800엔
PS	11/예정	파괴왕 - KING OF CRUSHER	퍼브	액션	5,800엔
SS	★11/예정	위저드리 릴가민 사가	로커스	RPG	미 정
SS	★11/예정	월롬 클래식 2	일본 빅터	ETC	5,800엔
SS	11/예정	파랜드 사가 시간의 도표	T.G.L	S·RPG	6,800엔
SS	11/예정	볼디 랜드	프레스토	ETC	6,800엔
GB	11/20	세븐스 크로스	NEC 홈 일렉트로닉스	S·RPG	미 정
GB	11/20	펀펀 트라이 아이스론	제네럴 엔터테인먼트	레이싱	5,800엔
N64	11/예정	킹 힐 64 익스트림 스노우 보딩	켐코	스포츠	6,980엔
N64	11/예정	바다낚시 64	백인 소프트	RPG	미 정
N64	11/예정	부탁해요 몬스터	보톰 업	SIM	미 정
N64	11/예정	토닉 트러블	UBI소프트	액션	7,800엔

미니 컴보이 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가 격
9/11	포켓 장기	보톰 업	ETC	3,980엔
★9/12	포켓 몬스터 피카츄	닌텐도	RPG	3,000엔
9/18	모탈 컴뱃 1&2	스타 피쉬	액션	3,980엔
9/18	고속 스피너	허드슨	액션	4,800엔
9/18	포켓 골프	보톰 업	스포츠	3,980엔
★9/25	드래곤 퀘스트 몬스터즈-테리의 원더랜드-	에닉스	RPG	4,900엔
9/예정	테트리스 디럭스	닌텐도	퍼즐	미 정
9/예정	와리오 랜드2 -도난당한 재보-	닌텐도	액션	미 정
10/2	몬스터? 레이스	코에이	RPG	3,980엔
10/15	리트리브 마스터	코나미	RPG	3,980엔
10/23	비룡의 권 스타디움 GB	컬처브레인	격투액션	3,980엔
10/예정	포켓 조커	킹레코드	액션	3,980엔
11/예정	블랙 오니키스GB(가칭)	BPS	RPG	3,980엔

발매 미정 소프트

기종	게임명	회사명	장르	가 격
PS	가레리언스	아스키	어드벤처	미 정
PS	우주기동 바나크	어스믹	슈팅	미 정
PS	마녀 대작전	반다이	ETC	미 정
PS	볼디 랜드	반프레스토	SIM	6,800엔
PS	리얼로봇 전선	반프레스토	SIM	6,800엔
PS	던전& 드래곤스 콜렉션	캡콤	액션	5,800엔
PS	ARKS 1000 -가자! 궁극의소환수-	셀프 인벤터	어드벤처	미 정
PS	비룡의 권 콜렉션	컬처 브레인	액션	5,800엔
PS	쉐리자드 전설	컬처 브레인	RPG	미 정
PS	드래곤 퀘스트 7	에닉스	RPG	미 정
PS	J리그 익사이트 스테이지 VI	에포쉬	스포츠	미 정
PS	도키메키 드라마시리즈 vol.3	코나미	SIM	미 정
PS	저지 데블의 대모험	코나미	액션	미 정
PS	콘트라 - 레전드 오브 워 -	코나미	액션	미 정
PS	중장기병 발켄 2	메사이어	슈팅	미 정
PS	3D 플라이트 슈팅	남코	슈팅	미 정
PS	아테나	SNK	어드벤처	미 정
PS	월하의 검사	SNK	격투액션	미 정
PS	파랏파 더 래퍼2	소니	ETC	미 정
PS	하미 호퍼헤드의 달걀 DE퍼즐	소니	퍼즐	미 정
PS	1950 AMERICAN DREAMS	소니	보드	5,800엔
PS	크래쉬 밴디쿳 3	소니	액션	미 정
PS	파이널 판타지 8	스퀘어	RPG	미 정
PS	하드 엣지	선 소프트	어드벤처	미 정
PS	이니셜 D	강담사	레이싱	5,800엔
PS	피라미드의 수수께끼	레어	어드벤처	미 정
PS	타이 브레이크	바디	스포츠	미 정
PS	리플로스	비쥬얼 아츠	액션	미 정
PS	보노보도	어뮤즈	보드	미 정
PS	Cybernetic EMPIRE	일본 텔레넷	어드벤처	미 정
PS	파인애플 거리	프로시드유니	SIM	5,800엔
SS	볼디 랜드	반프레스토	SIM	6,800엔
SS	바이오 해저드 2	캡콤	어드벤처	미 정
SS	마블 VS 스파 (4M팩 전용)	캡콤	격투액션	미 정
SS	D&D 콜렉션	캡콤	액션	미 정
SS	Proiect X2	코코넛 재팬	ETC	5,800엔
SS	도키메키 드라마 시리즈 vol.3	코나미	ETC	미 정
SS	콘트라 - 레전드 어브 워 -	코나미	액션	미 정
SS	무인도 이야기 외전	K.S.S	SIM	미 정
SS	몬스터 메이커 -홀리대거-	NEC 인터채널	SIM	6,800엔
SS	스팀 하이레즈	네버랜드	ETC	미 정
SS	버철 파이터 3	세가	격투액션	미 정
SS	소닉 더 파이터스	세가	격투액션	미 정
SS	현대 대전략 스트라익스	시스템 소프트	SIM	미 정
SS	마스터 오브 몬스터스 -황혼의현자-	시스템 소프트	SIM	미 정
SS	파랜드 사가 2	T.G.L	S·RPG	미 정
SS	리얼 사운드 2	와프	ETC	5,800엔
SS	영웅강림	일락 & 오메가	ETC	미 정
SS	SUPER 301 S.Q.	일본물산	SIM	미 정
SS	레퀴엠	일본 아트미디어	ETC	미 정
N64	엘테일(가칭)	이매지니어	퍼즐	6,980엔
N64	초시공 나이트 프로야구 킹2	이매지니어	스포츠	6,980엔
N64	★악마성 드라큘라 3D(가칭)	코나미	3D액션	미 정
N64	하이브리드 헤븐(가칭)	코나미	액션·RPG	미 정
N64	울트라 동키콩(64DD전용)(가칭)	닌텐도	스포츠	미 정
N64	심시티 64(64DD전용) (가칭)	닌텐도	SIM	미 정
N64	★슈퍼마리오 RPG 2 (64DD전용)(가칭)	닌텐도	RPG	미 정
N64	★슈퍼마리오 64-2(64DD전용)(가칭)	닌텐도	액션	미 정
N64	★젤다의 전설64(가칭)	닌텐도	액션·RPG	미 정
N64	★파이어엠블렘64(가칭)	닌텐도	SIM·RPG	미 정
N64	포켓몬스냅	닌텐도	ETC	미 정
N64	★마더3(가칭)	닌텐도	RPG	미 정
DC	전국 TURB	NEC 인터채널	A·RPG	미 정
DC	D의 식탁 2	와프	어드벤처	5,800엔
DC	고질라 제네레이션스	세가	액션	미 정
DC	북쪽으로 -White Illumination-	허드슨	어드벤처	미 정
DC	엘크리우스 프리티	NEC 인터채널	SIM	미 정
DC	몬스터 브리드	NEC 인터채널	SIM	미 정
DC	소닉 어드벤처	세가	ETC	미 정